№ 01 196 2014

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

ВЕРДИКТ

- NEED FOR SPEED RIVALS
- XCOM ENEMY WITHIN
- SHADOW WARRIOR

В РАЗРАБОТКЕ

- DIABLO 3 REAPER OF SOULS
- HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT
- METAL GEAR SOLID 5 THE PHANTOM PAIN
- CALL OF DUTY GHOSTS
- DUNGEONS & DRAGONS NEVERWINTER
- RATCHET & CLANK INTO THE NEXUS
- BIOSHOCK INFINITE BURIAL AT SEA
- THE LEGEND OF ZELDA A LINK BETWEEN WORLDS
- LEGO MARVEL SUPER HEROES

PLAYSTATION 4

ВСПОМИНАЕМ УХОДЯЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ И ВСТРЕЧАЕМ НОВОЕ

BLIZZCON 2013

КОГДА ВОЗВРАЩАЮТСЯ ОРКИ

WAR THUNDER

9 771560 258026 14001

DUNGEONS & DRAGONS®

NEVERWINTER™

Американская игра

Европейский сервис

Русская озвучка

ИГРАЙ БЕСПЛАТНО НА
PLAYNW.RU

CRYPTIC PERFECT WORLD

Copyright © 2013. Perfect World Europe B.V., All rights reserved. Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, Neverwinter, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC. © 2013 Wizards.

Реклама

ИГРОМАНИЯ

С НОВЫМ ИГРОВЫМ ГОДОМ!

Алексей Макаренков, главный редактор

Всех приветствую. Чтобы не откладывать самое важное дело в долгий ящик, давайте с места в карьер: с наступающим Новым годом! А кого-то, кто слегка припозднился с покупкой журнала, — уже с наступившим! Пускай 2014 год будет для всех удачным и счастливым. В том, что следующие двенадцать месяцев будут удачными для игровой индустрии, сомневаться не приходится — достаточно посмотреть на список релизов. Но пускай и в других областях вашей жизни все у вас будет в порядке. А еще лучше — не просто в порядке, а отлично!

Геворг Акопян, редактор игрового направления

2013 год был богат на хорошие и, что важно, разные игры. Кто-то погрузился в драки с зомби в The Last of Us, кто-то влюбился в Элизабет из BioShock Infinite, кто-то крепко застрял на улицах солнечного Лос-Сантоса. Не важно, какой жанр вы предпочитаете, в этом году не обидели никого: градостроительные симуляторы, слэшеры, гонки, стратегии, милитари-шутеры, интерактивное кино, игры по аниме и комиксам... всего было в достатке. Наконец, почти одновременно на рынок вышли сразу две консоли нового поколения, подарив долгожданное чувство праздника, которого так не хватало игровой индустрии. 2013-й совершенно точно войдет в историю видеоигр как старт новой эпохи, ну а мы уже готовы встречать 2014 год. Надеюсь, что в нем нас ожидает не меньше отличных игр и приятных эмоций, а также надеюсь, что вы будете следить за развитием событий вместе с нами. Дорогие читатели, от всей души поздравляю вас с Новым годом! Ура-а!

Дмитрий Колганов, редактор «Железного цеха»

Кажется, только что мы встречали 2013 год, а вот уже пора наряжать елку-2014. Стремительный бег времени — результат какой-то невероятной активности грандов индустрии. То новые видеокарты от NVIDIA, то свежие кристаллы от Intel, то очередное поколение AMD Radeon — ни месяца передышки. После такого марафона многие бы присели за новогодний стол и загадали: «Пусть в 2014-м у нас найдется время на отдых». Но мы такого никогда не скажем. Новый год — новое железо, и, пережив многодневные праздники, мы со свежими силами отправимся на его покорение. И вам мы желаем того же самого. Пусть следующий год станет для вас самым насыщенным в жизни и не оставит ни минуты на скуку.

Надежда Недова, заместитель главного редактора

Всем привет! Большинство моих коллег и знакомых каждый декабрь подводят итоги уходящего года. Делают это они публично — рассказывают, чего достигли, что получилось, а что накрылось медным тазом. Не хочу уподобляться большинству и посему скажу просто: 2013 год был не простым, но он подходит к концу. Надеюсь, что наступающий год Лошади не заставит всех нас пахать в поте лица, а позволит радостно скакать и радоваться жизни, получая удовольствие не только от отдыха, но и от работы. С Новым годом, друзья!

Светлана Померанцева, муза редакции

Хотя краткость зачастую сестра не только таланта, но и косноязычия, я не буду желать вам слишком многого. Потому что всего, чего хочется пожелать, все равно не перечислишь. Пожелаю лишь одной простой вещи, которая, тем не менее, важна абсолютно для каждого. Пускай каждый из вас найдет себе работу, которая одновременно будет и его хобби. Такая, казалось бы, малость. Но такая важная! С наступающим вас, дорогие друзья! Всех вас крепко целую и обнимаю. Встретимся на страницах журнала в 2014 году!

Ян Кузовлев, редактор раздела превью

Друзья, год для индустрии вышел отличный и под конец даже по-настоящему праздничный. Новые консоли, новые впечатления. Коллеги в восторге, наперебой рассказывают, как будущее уже наступило и вообще все здорово. Рано или поздно к удивительному приобщатся все, а пока вот мой рецепт праздничного настроения. Желаю, чтобы вы постоянно искали что-то новое и не были консерваторами. Нет ни одной консоли? Возьмите у товарища. Не играли в MOBA? Самое время начать. Боитесь Марио и Луиджи? Не стоит, лучше впустите их себе в душу. Видеоигр сейчас настолько много, что некоторые неожиданно классные вещи вполне легко пропустить. С наступающим!

01 ЯНВАРЬ [196] 2014

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова

Редакторы — Геворг Акопян, Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Леонид Молвинских

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»

Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Евгений Исупов
Директор по производсву — Азам Данияров
Учредители журнала — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ www.igromedia.ru

Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Тел./факс, E-mail: — (495) 231 2364, vozvrat@igromania.ru

Менеджеры — Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by Igromedia LLC since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам.
Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2014 © Igromania, 1997-2014

Тираж 74 329 Circulation 74 329

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 28 января!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №01 (196) 2014

Diablo 3: Reaper of Souls Время приключений

PlayStation 4 О консоли и играх

6-15 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Не одной строкой

16-17 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
16 Plants vs. Zombies: Garden Warfare

18-33 В РАЗРАБОТКЕ
18 **Рейтинговая система игровых рубрик**
19 Игромания рекомендует
20 Hearthstone: Heroes of Warcraft
26 Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
30 Diablo 3: Reaper of Souls

34-83 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
34 War Thunder
44 Замыкая круг: Седьмое поколение приставок
57 Обзор PlayStation 4
66 Killzone: В плену сумрака
68 Knack
70 Contrast
76 BlizzCon 2013

84-118 ВЕРДИКТ
84 Call of Duty: Ghosts
94 Need for Speed: Rivals
98 The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
100 Phoenix Wright: Ace Attorney — Dual Destinies
102 Shadow Warrior
104 Ratchet & Clank: Nexus
106 Dungeons & Dragons: Neverwinter
108 Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
110 LEGO Marvel Super Heroes
112 Skylanders SWAP Force
114 XCOM: Enemy Within
116 Deadfall Adventures
117 NBA 2K14
118 BioShock Infinite: Burial at Sea

120-123 ОНЛАЙН
120 Дайджест онлайна

124-125 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
124 Средиземье своими руками

126-143 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
126 Железные новинки
Тесты
132 Смартфон Apple iPhone 5c
134 Смартфон LG G2
136 Компьютер HyperPC Level 10 Limited Edition

Алфавитный список игр в номере

BioShock Infinite:
Burial at Sea 118
BlizzCon 2013....76
Call of Duty: Ghosts....84
Command & Conquer....122
Contrast....70
Deadfall Adventures....116
Diablo 3: Reaper of Souls....30
Dungeons & Dragons:
Neverwinter 106
EVE Online....121
Final Fantasy XIV:
A Realm Reborn 108
Hearthstone:
Heroes of Warcraft 20
InSomnia 123
Killzone: В плену сумрака 66
Knack....68
LEGO Marvel Super Heroes....110
MapleStory 121
Metal Gear Solid 5:
The Phantom Pain....26
NBA 2K14 117
Need for Speed: Rivals 94
Phoenix Wright:
Ace Attorney — Dual Destinies 100
PlanetSide 2 121
Plants vs. Zombies:
Garden Warfare 16
Ratchet & Clank: Nexus....104
RIFT 121
Shadow Warrior 102
Skylanders SWAP Force....112
Star Wars: The Old Republic 123
The Legend of Zelda:
A Link Between Worlds 98
The Secret World....120
War Thunder 34, 123
World of Warplanes....123
XCOM: Enemy Within 114

138 Игровая консоль на базе Shuttle XPC SH87R6
142 Разумный компьютер за разумные деньги

144-160 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
144 Тест № 1. Январь
145 Сканворд № 1. Январь
146 Фотографическая память № 1. Январь
149 Подведение итогов за №11/2013
150 Игровой алфавит
152 В тени славы
158 Новогодний комикс
159 Праздничная викторина
160 Обложка мечты

КАЛЕНДАРЬ
147 Killzone: Shadow Fall
148 Batman: Arkham Origins

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
War Thunder
BioShock Infinite: Burial at Sea

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Deus Ex: Human Revolution
Galactic Starfighter
The Wolf Among Us
Tomb Raider

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Perfect World Europe....2-я обложка
Gaijin Entertainment...3-я обложка
Gaijin Entertainment...4-я обложка

В номере:
LEXAND 130-131
ООО «Игромедиа» 71, 89, 119

BlizzCon 2013 Когда возвращаются орки

Call of Duty: Ghosts Грехи отцов

Need for Speed: Rivals Копы в огне

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Полевой выпуск

Всем привет!

Аккурат к российскому релизу PlayStation 4 мы подготовили полный подробный разбор консоли. И это не только «распаковка». Мы анализируем электронную начинку устройства, испытываем новый контроллер, максимально простым языком оцениваем плюсы и минусы обновленных цифровых сервисов Sony. Еще мы говорим об играх. Какие из них вышли одновременно с приставкой, вы знаете и без нас. А сколько современных хитов на сегодняшний день уже переработаны под мощности PS4? Какие знаковые игры будущего находятся в разработке? И, главное, мы оцениваем именно российский рынок — российскую версию консоли, российские сервисы. То, что получите именно вы, если решитесь на покупку. Брать или не брать? Прямо сейчас или чуть позже? Смотрите и решайте!

В этом же номере вас ждет особый гоночный спецвыпуск, посвященный релизу Need for Speed: Rivals — юбилейной, двадцатой части серии. Мы опробуем сверхмощные суперкары на дорогах округа Редвью, испытаем в действии полицейские спецсредства, узнаем о судьбе нелегальных гонок в России и в мире, сядем за руль долгожданной Ferrari и бросим вызов чемпиону мира по Need for Speed. «Игромания» тест-драйв! Такого вы еще не видели!

Новая «Игромания для iPad»

Представляем вам новейшую «**Игроманию для iPad**», которую чародеи дизайна выковывали в недрах Роковой горы с помощью своего мастерства и Молота Хаоса. Получилось так тонко и здорово, что уместилось прямиком в планшете iPad. В этом интерактивном измерении «Игромания» обзавелась новыми функциями и стала еще интереснее. Если в бумажную версию какой-то скриншот не влезал или получался слишком мелким, то на iPad его удастся разглядеть без труда. Видео можно смотреть прямо из приложения, а красивая и удобная навигация позволит быстро добраться до интересующей статьи. Кроме того, есть занятная возможность делиться страничками журнала прямо из приложения — через AirDrop, «Твиттер» и почту.

Вообще, плюсов у «Игромании для iPad» — море. Приложение не требует книжной полки для хранения журналов, стоит заметно дешевле (подписка на три месяца сопоставима с ценой журнала в ларьке!), да и покупать его можно не выходя из дома. Для тех, кого беспокоит место на жестком диске устройства, есть удобная функция восстановления покупок: старые номера можно удалять без опаски, если захочется перечитать — всегда можно скачать заново.

Игровые новости

Вместе с началом консольной гонки валом пошли и стартовые релизы для PlayStation 4 и Xbox One. Праздничный сезон стартовал раньше обычного, и геймеры просто теряются среди огромного выбора платформ и видеоигр. Кроме того, немало видеороликов в этом месяце нам подарил недавний BlizzCon.

В этом выпуске: начались продажи стартовых линеек игр для двух консолей. Microsoft выпускает релизный трейлер Ryse: Son of Rome. Ubisoft рассуждает о том, как полезно бить друзей с игрой Fighter Within для Kinect. В EVE Online началась эпоха Rubicon. Ролики BlizzCon — World of Warcraft: Warlords of Draenor, Diablo 3: Reaper of Souls и Heroes of the Storm. Call of Duty: Ghosts — кинотрейлер с участием Меган Фокс. Thief — социальный ролик о том, как нелегко жить простым горожанам. Telltale Games показывает новый сезон The Walking Dead. Супергерои и суперзлодеи снова вступают в бой в Batman: Arkham Origins.

Новости индустрии

Основная новость месяца — это, конечно же, старт новой гонки консолей. Продажи PlayStation 4 и Xbox One начались с рекордных цифр, несмотря на традиционные уже стартовые «болезни» приставок. Но, кроме запуска консолей, в индустрии произошло еще много всего интересного.

В этом выпуске: Джон Кармак покинул игровую индустрию. Игроки в PlanetSide 2 попадут в комиксы. Valve тайно создает шлем виртуальной реальности. Финал League of Legends смотрели 32 миллиона человек. Британские ученые выяснили: играть безопаснее, чем смотреть телевизор. Кинокомпания Warner Bros. экранизирует Temple Run. Студия Monolith дополнит сюжеты Толкина в игре Shadow of Mordor. Blizzard будет выпускать новые дополнения к World of Warcraft чаще. Valve показала прототип Steam Machine. Total War: Rome 2 выйдет на Steam OS. Вин Дизель может стать Линчем в экранизации Kane & Lynch. Trilobyte собирает деньги на третью часть The 7th Guest. Якуб Дворски разрабатывает Samorost 3. Electronic Arts остановила разработку условно-бесплатной Command & Conquer. По мотивам Ryse: Son of Rome снимут сериал. Американские авиакомпании признали, что при взлете и посадке можно играть в мобильные игры.

Игровая культура

Игровая культура тоже радует обилием новостей. Поток творчества не останавливается, и создатели новых удивительных и красивых произведений в самых разных жанрах продолжают состязаться в изобретательности, мастерстве и таланте.

В этом выпуске: Новые занятия диснеевских принцесс в мире Final Fantasy. Герои Pixar обрели новый образ известных героев из видеоигр. Фильм по Watch_Dogs — как с помощью дубинки и цифровых технологий победить вооруженных громил. Взрывы и крупнокалиберные снайперские винтовки — новые способы уничтожения консолей. Ученые MIT передали движение на расстояние с помощью Kinect. Pac-Man с современной графикой — неон и взрывы. Британский рэпер сочинил песню про Sid Meier's Civilization. Шпион против пиромана — сражение тряпичных кукол в Team Fortress 2. В мультфильме серии StarCraft «снялись» сотрудники Blizzard. Японские инженеры использовали Oculus Rift для разработки эротической игры. Новый мультфильм от Animation Domination расскажет о дружбе и трагической гибели игрового реквизита. Как выглядит прыжок шестидесяти четырех человек с крыши небоскреба в Battlefield 4. Разработчики Halo 4 показали «неудачные дубли». В Donkey Kong появились уровни по мотивам знаменитых фильмов. Nintendo слепила из песка остров The Legend of Zelda: The Wind Waker. Голливудский режиссер переснял трейлер Dead Island. Британские студенты воссоздали на движке от Crytek образ средневекового Лондона. Персонажи Nintendo попали в четвертый эпизод «Звездных войн».

Десятка самых-самых
Зимние игры

За окном — снег, на календаре — зима, а дома — праздничное новогоднее настроение. В нашей «десятке самых-самых» речь пойдет о лучших реализациях самого холодного времени года. Мы вспомним миры и истории, которые погружают нас в царство льда, снега и мороза. В одних случаях приход зимы несет радость, в других —запустение и страх смерти. И это прекрасно.

Итак, встречайте: десятка самых-самых зимних игр!

1. Syberia 2
2. Fahrenheit
3. The Elder Scrolls 5: Skyrim
4. Max Payne
5. Batman: Arkham Origins
6. Dead Space 3
7. Icewind Dale
8. Silent Hill: Shattered Memories
9. SSX (2012)
10. The Thing

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

В первом выпуске 2014 года мы отправимся на исследование страшных тайн атомного ледокола в игре «Анабиоз: Сон разума». Вместе с отважной Джейд из Beyond Good & Evil будем сражаться с нашествием инопланетян. Проведем увлекательные уроки истории Древнего Рима с игрой Caesar 3. И напоследок выиграем сектор «Приз» в капитал-шоу «Поле чудес».

В этом выпуске:

- **Анабиоз: Сон разума**
- **Beyond Good & Evil**
- **Caesar 3**
- **Поле чудес**

Знаки Апокалипсиса

Аналитики считают, что кризис игровой индустрии 1983 года может повториться. Мы как следует изучим знаки приближающегося Апокалипсиса и решим, можно ли уже пугаться или стоит еще немного подождать.

Про кризис игровой индустрии писали столько, что эта тема уже всем порядком надоела. К счастью, не все пока поддались этой волне истерии. Так, например, аналитики компании **SuperData Research** смотрят на происходящие вещи очень позитивно, считая, что никакого кризиса на самом деле нет. Конечно, есть и спад продаж, и отраслевые проблемы, но все это сущая ерунда на фоне того, что может ожидать нас завтра. По заказу компании **Digital River** они провели тщательное исследование игрового рынка и позволили ознакомиться с отчетом о его итогах всем желающим. Это увлекательное чтиво читается не хуже откровений Иоанна Богослова, известных в обиходе под простым и емким названием «Апокалипсис». Там есть и знаки Судного дня, и реки крови, и падающий с небес огонь, и прочие катаклизмы, по сравнению с которыми все потрясения и перемены, произошедшие за последние пять лет, покажутся всем райским затишьем перед настоящей бурей. Если честно, писать о крахе игровой индустрии уже давно считается дурным тоном, но когда выводы подкреплены статистикой и красивыми графиками… ну как тут удержаться?

Ясно, откуда берется столько толкований Апокалипсиса. Нас самих так и подмывало провести параллели: кризис 1983 года был подобен чуме, а Nintendo с ее белой NES была первым всадником «на белом коне», пришедшей «чтобы победить». Второй же всадник, как пишут, должен будет принести всеобщую войну. К этому все и идет.

Первый всадник

Ровно тридцать лет назад грозные знаки возвестили приход игрового Апокалипсиса, известного ныне как «кризис игровой индустрии 1983 года». Atari, Bally Astrocade, ColecoVision, Coleco Gemini, Emerson Arcadia, Fairchild, Magnavox, Mattel Intellivision — десятки консолей, подобно лжепророкам, пытались убедить, что они самые лучшие и единственные. Студии погрязли в грехе и выпускали низкопробный трэш. Видя это непотребство, даже самые стойкие игроки теряли веру. А затем, цитируем, «появился конь белый, и на нем всадник, имеющий лук, и дан был ему венец; и вышел он как победоносный, и чтобы победить». Или, говоря человеческим языком, пришла **Nintendo** с приставкой NES, и на пепелище сожженного кризисом рынка создала новую игровую индустрию — ту самую, которую мы имеем сейчас.

С тех пор сменилось целое поколение, и нынешних платформодержателей уже не напугать каким-то там кризисом. Этими кризисами их пугают с 2008 года, и ничего, пока худобедно держатся. Но исследовательская фирма SuperData Research, занимающаяся изучением игрового рынка, считает, что нынешняя ситуация очень похожа на ту, что была тридцать лет назад, и что очередная смена эпох может пройти куда болезненнее, чем мы думаем. Если учесть, что клиентами компании

Мини-консоль M.O.J.O. на базе Android от Mad Catz. Процессор Tegra 4, 16 ГБ флэш-памяти, 2 ГБ ОЗУ. Все бы хорошо, но цена, цена! За 250 долларов в эту консоль могли бы и винчестер вставить, получился бы неплохой медиацентр.

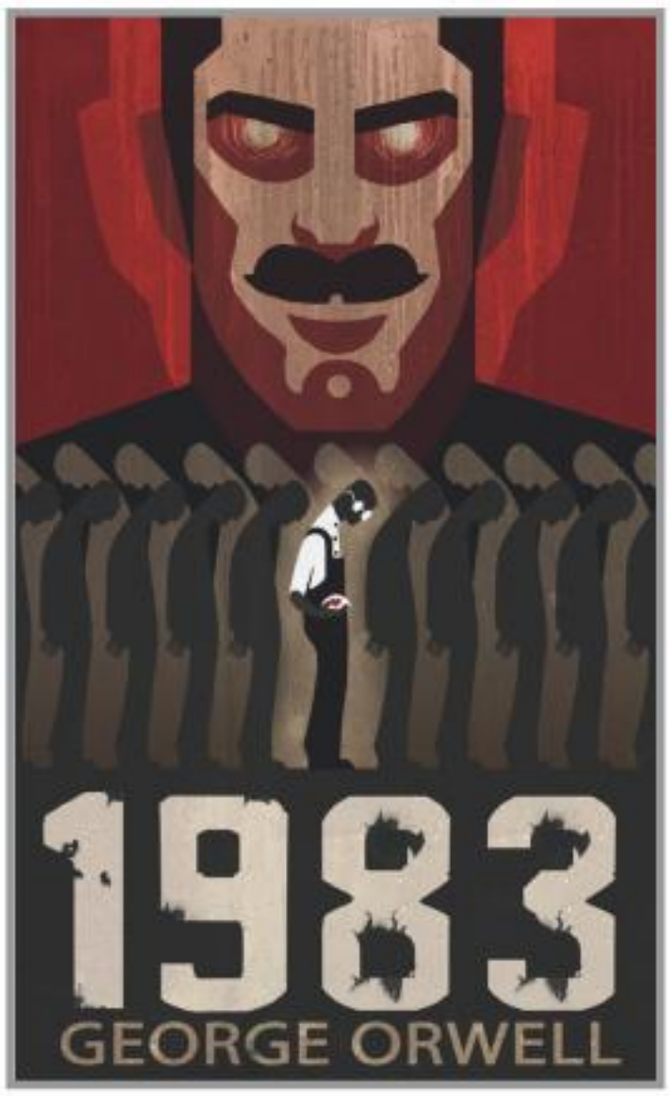
1983

Ситуация, которая сложилась в игровой индустрии тридцать лет назад, действительно очень напоминает то, что мы имеем сейчас. Например, многие считают, что кризис был глобальным, но это не так. Больше всего пострадал рынок США, забитый до отказа мелкими, не известными никому платформами, вымершими подчистую. Были и крупные потери — среди таковых можно выделить кончину платформ Atari 2600, ColecoVision и Intelivision.

Зато рынок персональных компьютеров не затронуло вообще. Более того, именно рост их популярности и стал одной из причин начала кризиса. В те времена универсальность ценили даже больше, чем сейчас, потому что такая техника стоила очень дорого, далеко не каждая семья могла позволить себе подобные покупки исключительно ради развлечения детей.

Еще одной проблемой стало перепроизводство дешевых низкокачественных игр. Их символом стала **E.T. the Extra-Terrestrial**, невероятно гнусная игра по мотивам фильма Стивена Спилберга «Инопланетянин». Из четырех миллионов копий, отгруженных в магазины, три с половиной миллиона вернули обратно издателю. Провал E.T. настолько серьезно пошатнул репутацию совсем молодой тогда индустрии, что игру всерьез считают одной из важных причин начала кризиса, хотя, конечно, часто преувеличивают отведенную ей роль.

После кризиса репутация игровых консолей упала так низко, что когда Nintendo решила продвигать в США свою консоль Famicom, то сменила это игривое название на серьезно-скучное NES и дала задание инженерам изменить дизайн — чтобы устройство выглядело как угодно, но только не как игровая консоль. В результате получился знакомый нам бело-серый ящик, сыгравший решающую роль в возрождении консольного бизнеса.



являются практически все крупные игровые компании — начиная от **Electronic Arts** и **Activision** и заканчивая **Google**, — к ее словам стоит прислушаться повнимательнее.

На это исследование компанию подтолкнул не утихающий спор о том, что именно ждет нас в ближайшем будущем. Одни считают, что консоли будут актуальны еще лет десять, другие — что им скоро конец, третьи ставят на мобильные платформы, четвертые уверяют, что всех задавит ПК со своим онлайном и f2p. Этот спор сам по себе не проблема, покричат да успокоятся. Проблема в другом. Споры эти вызваны тем, что в грядущей гонке платформ нет однозначного фаворита, а раз так — каждый считает своим долгом в ней поучаствовать. Мол, только нас, таких классных и красивых, там и не хватает.

Как следствие, список участников платформенной гонки пополняется не по дням, а по часам. Мы не так давно уже обсуждали эту тему в нашей рубрике, говоря о появлении такого феномена, как субплатформы. С тех пор прошло всего ничего, а на рынке уже появилась новая консоль: известный производитель периферии **Mad Catz** анонсировал Android-приставку M.O.J.O. Кто-то скажет, что это хорошо, больше выбора — больше веселья, но аналитики SuperData Research с этим категорически не согласны.

Они напоминают, что столь быстрый рост количества платформ один раз уже наблюдали, и все закончилось очень плохо:

В кризисе 1983 года часто винят разработчиков, штамповавших трэш. И как вы думаете, кто был среди тех, кто приложил к этому руку? Любимая всеми нами Activision. Все ее тогдашние конкуренты давно в могиле, а она живет процветает (фото: Pop Culture Geek).

Во время кризиса исчезло множество платформ, о которых сейчас никто и не вспомнит. Например, Coleco Gemini — в свое время эта самая «калека» была довольно известным клоном Atari 2600.

«Старожилы помнят крах 1983 года, когда игровой рынок был переполнен разнообразными игровыми устройствами. Сегодня индустрии угрожает та же опасность. Количество таких устройств у пользователей достигло небывало высоких значений, и все может закончиться тем, что они просто откажутся покупать что-то новое», — указано в отчете о результатах исследования.

Компания приводит интересные данные: в США лишь один из пяти игроков не имеет консоли, в среднем же на каждого приходится 2,6 игровых устройства. Да уж, действительно, если у человека есть две-три консоли, продать ему четвертую будет слегка затруднительно. И хотя в SuperData Research допускают, что растущие нужды игроков могут открыть рынок для продвинутых устройств нового поколения, есть некоторая вероятность, что рынок поделят между собой дешевые платформы (типа тех же микроконсолей на базе Android), нацеленные на узкую аудиторию. И вот тут-то и начнутся настоящие проблемы, так как традиционная игровая индустрия по производству блокбастеров в таких условиях вымрет, как больной динозавр.

Nintendo и приставка NES изменили индустрию. Правда, у нас эта приставка не очень известна, зато очень популярен был ее пиратский клон под названием Dendy, на котором выросло целое поколение игроков (фото: Nzeemin).

Игры бывают плохие, бывают очень плохие, но только E.T. the Extra-Terrestrial заслужила статус одного из главных виновников величайшего кризиса в истории индустрии. Разработчики потратили на создание игры шесть недель, зато «прославились» на века.

Суть проблемы

Кризис 1983 года стал могилой для игровой индустрии старого образца, но мы воспринимаем это событие не как что-то ужасное, а лишь как начало современной игровой эпохи. И действительно — сейчас, по прошествии стольких лет, можно забыть о десятках обанкротившихся компаний и исчезнувших консолях и сказать, что все закончилось весьма благополучно. Компания Nintendo прискакала на белом коне и всех спасла, показав полумертвому рынку новый путь к процветанию. Раньше производители зарабатывали на продаже приставок, но оказалось, что продавать игры и лицензии на их выпуск куда выгоднее. До кризиса в США на игры тратился всего 1 доллар на душу населения, но к 1989 году стараниями Nintendo эта цифра увеличилась в десять раз и продолжала расти вплоть до недавнего времени.

В эпоху расцвета PS3 и Xbox 360 траты на игры взяли планку в 50 долларов на человека, после чего сказка закончилась. В 2011 году расходы на игры начали резко падать, и хотя такое падение естественно для конца консольного цикла, есть большие сомнения, что показатели смогут быстро вернуться на прежний уровень и продолжить рост. Для этого нужно одновременно и расширить аудиторию, и заставить игроков тратить на игры более крупные суммы. И то и другое сделать будет очень непросто.

Многие игры уже давно выбрали всю доступную аудиторию. Мобильный хит **Candy Crush Saga** имеет посещаемость в 130 миллионов игроков за месяц, и даже хардкорные игры типа **League of Legends** пропускают через себя более 30 миллионов человек ежемесячно. В SuperData Research считают, что резервы для роста есть, но резервы эти в основном сосредоточены на новых растущих платформах и в секторе казуальных игр. Второй вариант — заставить игроков тратить больше денег — еще более проблематичен. И так повсеместно слышны жалобы на дороговизну игр, а с появлением кучи дешевых альтернатив в виде инди-игр и мобильных развлечений даже удержаться на прежнем уровне будет очень непросто.

Раньше индустрия продолжала расти благодаря выходу новых поколений консолей, однако на этот раз в случае обвала рынка именно им достанется больше всех. Основная проблема, как всегда, в игроках. Им нравится разнообразие; когда мелкие платформы начинают делить рынок, они с удовольствием идут навстречу. Раньше игроки покупали одну приставку и на том успокаивались. Теперь же, когда они покупают по 2-3 платформы, то склонны выбирать универсальные устройства, которые можно использовать не только для игр, — планшеты, мобильники, ПК.

Раньше казалось, что производители консолей это прекрас-

Срочные реформы

Дальновидные издательства, такие как Electronic Arts, давно начали осваивать цифровой рынок, но были и отстающие. Среди таких оказалось японское издательство **Square Enix**. После катастрофических убытков президент компании Ёити Вада покинул свой пост, а новый президент, Ёсукэ Мацуда, решительно заявил: «Мы не можем позволить себе даже год промедления. Мы нуждаемся в срочных реформах».

Реформы решили делать как все: переходить с обычных игр, которые разрабатываются по три-четыре года, на онлайновые, с постоянно пополняемым контентом. Мацуда отметил, что разработчики больше не могут позволить себе роскошь три года работать сами по себе, а затем вываливать на рынок готовый продукт, разработка и получение прибыли теперь должны быть неразрывно связаны. При этом важна постоянная связь с игроками, чтобы в случае чего можно было исправить ошибки, — порой достаточно трех месяцев, чтобы изменить игру до неузнаваемости.

Идея всеобщего перехода в онлайн хороша, но, как отмечает Фил Роджерс, возглавляющий европейский и североамериканский филиалы Square Enix, есть одна проблема: «Сейчас вся игровая индустрия говорит о том, что все игры должны превратиться в онлайновые сервисы, но, если говорить честно, это не всегда соответствует ожиданиям и потребностям людей, особенно игроков». Что делать в такой ситуации? Фил приводит лишь один рецепт решения проблемы: делать хорошие игры, они востребованы в любом виде и любом формате.

но понимают и стараются сделать свои продукты более универсальными. Ни игроки, ни пресса, ни даже самые прозорливые аналитики не волновались на этот счет: в ходе рекламной кампании PS4 и Xbox One теме медиаразвлечений уделили довольно много внимания, а многие фанаты даже обиделись на Microsoft, решив, что она переборщила с рекламой неигровых возможностей приставки.

Гром грянул совершенно неожиданно. Буквально за пару недель до выпуска PS4 стало известно, что приставка не поддерживает практически никаких кодеков, так что пользователи не смогут ни кино с жесткого диска посмотреть, ни даже MP3 послушать. Более того, если такая поддержка и была бы, все равно ничего не вышло, так как подключать к консоли внешние хранилища информации (флэшки, жесткие диски) тоже нельзя. Так что кино, музыка и все остальное — только с онлайновых сервисов.

Новость повергла в шок даже американцев, где эти сервисы хотя бы работают, что уж говорить про остальной мир. Приставка, которой пророчили звание универсального медиакомбайна, на деле уступала по функционалу даже древней PS3! Понятно, что проигрывать кино с флэшки нынче умеет каждый второй телевизор, но именно об этом и предупреждают аналитики SuperData Research: ограничивать возможности пользователей, заставляя их окружать себя десятками устройств, — это серьезный риск потерять аудиторию. Если приставка годится только для игр, только игроки ее и купят, а для современной платформы этого слишком, слишком мало. Кстати, у Xbox One тоже не все гладко — музыку там можно будет послушать только с компакт-дисков и онлайновых сервисов, по крайней мере на старте.

Почти 70% поклонников мобильных игр заявляют, что их вообще не интересуют портативные консоли — там просто нет ничего для них интересного. А когда специализированная игровая платформа не может заинтересовать играми игрока, жди беды.

График №1: сколько денег на игры тратит США в расчете на душу населения. Видно, как от поколения к поколению уровень расходов растет, но самое интересное происходит на последнем сантиметре графика, когда бодро карабкающаяся вверх кривая внезапно начинает падать вниз.

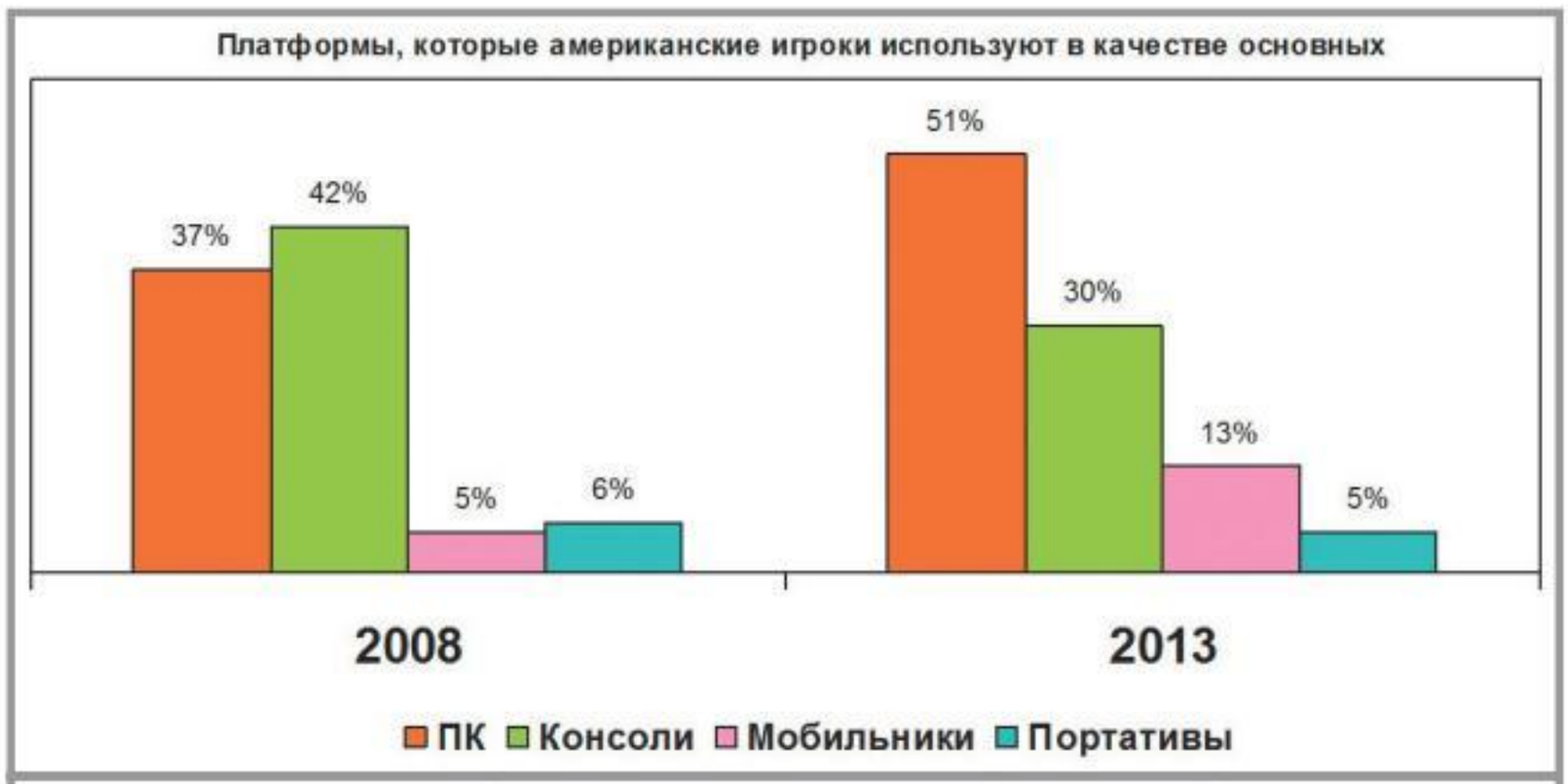


График №2: сравнение предпочтений игроков 2008 и 2013 гг. Видно, как выбор пользователей склоняется в пользу универсальных платформ.

Продажа игр и дополнений на ПК и консолях составляет лишь одну восьмую часть цифрового рынка. Все остальное — это мобильные приложения, социалки и бесплатные ММО.

Паниковать, правда, рано. В случае необходимости все эти проблемы легко исправить новыми прошивками, добавить медиаплееры, поддержку флэшек и внешних винчестеров… Проблема на самом деле в другом. Даже если все это случится, консоли по-прежнему будут проигрывать в универсальности ПК и мобильным платформам, а потому им будет очень сложно вписаться в требования, предъявляемые новому поколению игровых устройств.

Взглянем на график: в 2008 году 42% американцев выбрало консоли в качестве основной игровой платформы, ПК занимал второе место с результатом в 37%. В этом году за ПК высказался 51% игроков, а доля консолей упала до 30%. По той же схеме мобильные платформы постепенно отжимают долю рынка у портативов. «Мы выжали из нынешних приставок все соки, и чем дольше задержится выход нового поколения консолей, то тем больше шансов, что они уступят свои позиции в качестве основного игрового устройства», — говорил когда-то глава Crytek Джеват Йерли.

Он знал, о чем говорил. Аналитики SuperData Research отмечают, что даже бывалые консольщики изменили свои предпочтения. Пока ПК и мобильная индустрия продолжали быстро развиваться, давая игрокам все новые и новые возможности, приставки ставили рекорд по топтанию на одном месте: между выпуском Xbox 360 и Xbox One прошло аж восемь лет!

По сути, Sony и Microsoft собственноручно отпустили своих фанатов к конкурентам, и удастся ли их вернуть назад — большой вопрос. «Две трети пользователей ПК могли бы перейти на консоль, если те обеспечили тот же уровень функциональности, что и ПК, указав в качестве мотива возможность играть на большом экране и использовать геймпад вместо клавиатуры. С другой стороны, не согласные переходить на консоли игроки отмечают, что возможность постоянного апгрейда ПК дает им больше свободы и приносит хорошую отдачу. Многих также привлекает мобильность и универсальность ноутбуков», — гласит отчет.

К этому стоит добавить, что в ближайшем будущем, благодаря стараниям Valve, сидящий перед ТВ с геймпадом в руках пользователь ПК перестанет казаться чем-то необычным, а в плане функциональности и универсальности новым консолям до

Издатели будущего

Всеобщее мнение таково, что в игровой индустрии завтрашнего дня не будет места издательствам. Дескать, уже сейчас издатели практически не занимаются выпуском игр от сторонних студий, а вместо этого делают их сами, а значит, это такие же разработчики, как и все, только очень большие и толстые. И чем больше индустрия уходит в онлайн, тем меньше независимым студиям нужны услуги издателей: деньги и без них найти можно, а диски продавать нынче ни к чему, особенно если игра онлайновая. Однако глава компании **Scopely** Уолтер Драйвер не согласен с этим мнением, он полагает, что в эпоху онлайновых игр необходимость в издателях только возрастет. С одной оговоркой — издатели будущего не будут иметь с нынешними ничего общего.

Уолтер считает, что студиям не нужен денежный мешок, который указывает им, как лучше испортить игру, поспеть к сроку и уложиться в бюджет. Разработчики и без них знают, что делать. Однако в случае с онлайновыми играми релиз не становится поводом для отдыха, а лишь началом долгой работы по поддержке и развитию проекта. И вот тут-то студиям потребуется качественный консультант и помощник, который решит все не связанные непосредственно с игрой проблемы.

«Маркетинг, аналитика, создание мощной серверной инфраструктуры, оптимизация и размещение рекламы… Все это не имеет никакого отношения к искусству создания великолепных игр. Но все это совершенно необходимо для того, чтобы создать большой и успешный бизнес мирового уровня. И мы знаем, что очень многие хорошие игровые студии просто не хотят заниматься этим самостоятельно и были бы рады, если бы кто-то взял это на себя», — говорит Уолтер.

ПК все-таки далековато, особенно за пределами США, где большая часть их крутых сервисов просто не работает. Согласно статистике SuperData Research, в качестве самой предпочтительной покупки игроки указывают Steam Box (39%), а PS4 и Xbox One занимают второе и третье место с результатом 35% и 28% соответственно.

В поисках выхода

Как мы уже писали, кризис 1983 года закончился благодаря Nintendo, но второй раз на нее рассчитывать было бы чересчур оптимистично. Поэтому аналитики возлагают все свои надежды на цифровой рынок. Это не новость, про цифровое будущее нам уже уши прожужжали, однако знать — еще не значит понимать. А чтобы понять и проникнуться, лучше всего взглянуть на конкретные цифры, представленные на первом графике.

Там видно, как зеленая масса розничных продаж в самом конце графика начинает стремительно падать, и эксперты считают, что это падение уже не остановить. Времена дисков постепенно уходят в прошлое. Поэтому единственный шанс индустрии прекратить падение — оседлать растущую оранжевую стрелу цифровых продаж. Пока ее доля кажется не слишком большой, но рано или поздно она должна вывезти всех наверх. Вся загвоздка в том, что, если мысленно представить, как зеленая часть графика продолжает свое стремительное падение, становится ясно: несмотря на рост цифрового сектора, в ближайшую пару лет ситуация может стать намного хуже, чем сейчас.

Как бы там ни было, пока это единственный надежный вариант. В 2000 году люди тратили на онлайновые игры и загружаемый контент всего доллар на человека, но к концу 2012 года траты подросли до 14 долларов и продолжают уверенно набирать высоту, пусть не так быстро, как хотелось бы. Именно поэтому вся индустрия так озабочена вопросами онлайновой торговли. Например, в 2010-м цифровые продажи Electronic Arts составляли мизерный процент от общего уровня доходов, в этом году они впервые сравнялись и даже превзошли доходы от торговли дисками, и хотя с выходом Battlefield 4 диски существенно отыграют свои позиции — к 2015 году преимущество онлайна станет неоспоримым.

Еще одним рецептом выживания, по мнению аналитиков SuperData Research, могли бы стать интересные эксклюзивы. Игроки, конечно, скажут, что это очевидно. Однако опыт прошлого поколения показывает обратное. PS3, имея за плечами мощнейший бренд и кучу эксклюзивов, не смогла противостоять Xbox 360, сильной стороной которой была качественная мультиплатформа. Плюс ко всему растущие бюджеты, падение продаж, некстати начавшийся кризис в Nintendo (у которой с эксклюзивами всегда был полный порядок) и обещание будущего исчезновения платформ — все это в итоге привело к тому, что индустрия разуверилась в силе эксклюзивов.

Тем не менее в SuperData Research считают, что списывать их со счетов пока рано. Более того, эксперты думают, что только эксклюзивы могут спасти консоли от преждевременной смерти, потому что в противном случае они вообще не будут иметь никаких преимуществ перед конкурирующими платформами. К сожалению, сделать это не так-то просто, и дело даже не столько в деньгах, сколько в отсутствии нужных людей.

«В конце концов, самым важным фактором для выживания консолей станет возможность предложить игрокам ка-

Теперь консолям придется играть на чужом поле: надо осваивать онлайн. Впрочем, это даже и к лучшему. Благодаря «насильственному» внедрению онлайна на консоли начал быстро развиваться интереснейший класс игр, совмещающий лучшие черты одиночных игр и MMO.

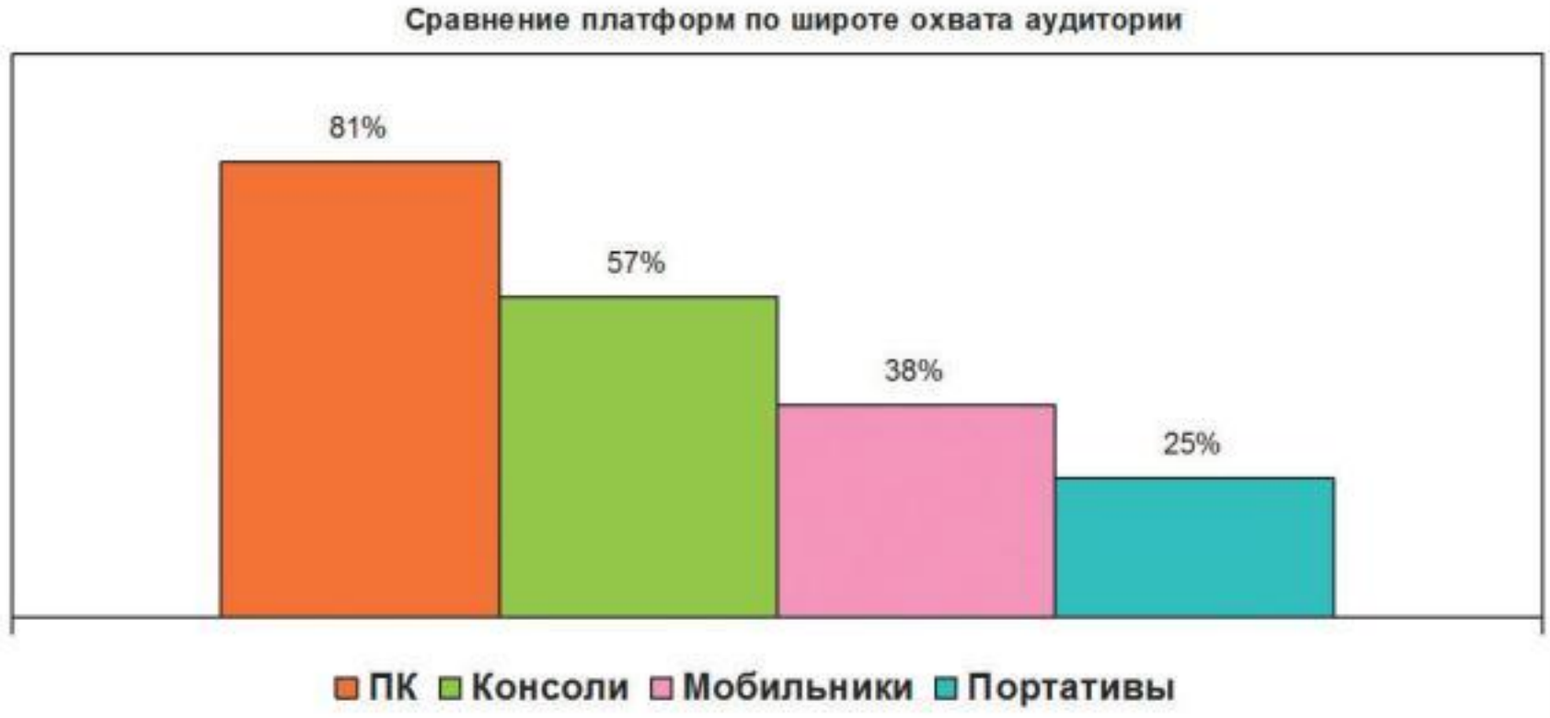


График №3: распространенность платформ среди игроков. Из него становится ясно, что ПК для игр используют почти все, даже те, кто в качестве основной платформы выбрал консоль.

Американских игроков спросили, какое устройство они, скорее всего, приобретут следующим. Стоит учитывать, что опрос проводился до анонса Steam Machines и вокруг гипотетического «Steam Box» ходила куча слухов, один другого заманчивее.

После кризиса 1983 года центр игровой индустрии переместился из США в Японию. В середине двухтысячных центром игрового мира снова стали США, и под их чутким руководством все снова пошло наперекосяк. История повторяется?

чественные игры. Это становится все более трудной задачей, так как студиям становится все сложнее находить талантливых геймдизайнеров, способных создавать шедевры. Ричард Гэрриот, известный геймдизайнер и создатель серии Ultima, достаточно прямолинейно заявил, что «большая часть нынешних дизайнеров — просто отстой». Позже он пояснил, что имел в виду сложности с нахождением или воспитанием новых талантов, что в конечном итоге ставит под угрозу возможность консолей предлагать игрокам нравящиеся им игры. Из истории мы знаем, что плохие игры могут убить консоли — такое уже было тридцать лет назад, когда с провала E.T. начался обвал всего игрового рынка», — предупреждают эксперты.

И предупреждают они не зря. После начала продаж PS4 первой реакцией прессы было… разочарование. С которым она не замедлила поделиться со своими читателями. Сама приставка произвела большое впечатление — мощная, красивая, много интересных плюшек, вот только игр мало, да эксклюзивы подкачали. На Metacritic средняя оценка **Killzone: Shadow Fall** составила всего 73 балла, половина изданий поставила 70 баллов и ниже, а большой и уважаемый сайт Polygon вообще влепил 50 баллов.

Вскоре стало ясно, что красноглазым хелгастам еще повезло. Второй большой эксклюзив Sony, аркадный браузер **Knack**, журналисты чуть не забили до смерти, причем били не только оценками, но и ногами, и даже тяжелыми предметами. Средний балл — 58, крупнейшие порталы (GameSpot, Eurogamer, Joystiq и другие) поставили ниже 40 баллов. И это только начало. Судя по предварительным оценкам, у Xbox One ожидается похожая ситуация: 78 баллов у **Dead Rising 3**, 74 балла у **Killer Instinct** и целых 55 баллов у **Crimson Dragon**. Не иначе как этот драгон родственник бедолаги Кнака.

Популярности платформе такие игры не добавят, хотя и драматизировать тоже не стоит. Никто серьезные эксклюзивы на старте не выпускает, так как приставок мало, аудитория еще не набралась, поэтому продажи заведомо будут мизерными. Да еще и времени обычно в обрез, что сказывается на качестве не самым лучшим образом. PS3 и Xbox 360 тоже на старте не могли похвастать чем-то эпичным.

Пока индустрия США корчилась в агонии, в Европе все было тихо и спокойно. Никакого чуда нет, просто европейцы вовремя перешли с консолей на домашние компьютеры типа ZX Spectrum. Куча дешевых игр, отличные продажи... Вот и теперь многие кинулись искать спасения на стабильном рынке ПК — ошибки для того и существуют, чтобы на них учились.

Тони Кей, старший вице-президент по маркетингу Ubisoft, говорит, что на первых порах не стоит рассчитывать даже на крутую мультиплатформу, потому что разработчикам просто невыгодно обижать владельцев старых консолей: «Такие игры, как **Assassin's Creed 4: Black Flag**, все еще нацелены на предыдущее поколение приставок, именно там мы собираем большую часть выручки. Мы не можем добавить в версии для PS4 и Xbox One какие-то радикальные отличия, потому что иначе нам пришлось бы начать ради них отдельную рекламную кампанию. А поэтому наши разработчики просто стараются, чтобы игра выглядела отлично на всех платформах, нигде особо не выделяясь. Хотя консоли нового поколения дают столько новых возможностей, что удержаться бывает очень непросто».

Кей добавил, что недостаток времени значит даже больше, чем недостаток аудитории: так, например, они отложили выход **Watch_Dogs** до весны именно для того, чтобы дать студии шанс довести игру до ума. Однако эксклюзивы, включенные в стартовую линейку игр, лишены такой роскоши, готовы или нет — добро пожаловать в релиз. В общем и целом волноваться пока рано. Пусть запуск консолей отработан до мелочей, рождение новых платформ не может пройти безболезненно. Вот если через год начнут проваливаться крупные эксклюзивные хиты, тогда и можно будет начинать бить тревогу.

Общественное мнение

Глава американского подразделения **Sony Computer Entertainment** Джек Третton не согласен с пораженческими настроениями насчет конца эпохи консолей, равно как и с тем, что PS4 и Xbox One станут последним поколением приставок. «Забавно. Я слышу эти сказки насчет «последнего поколения» с 1986 года, то есть с того самого момента, как начал свою карьеру в игровой индустрии. Так что я работаю с этим самым «последним поколением»... Уже сколько? Получается, 27 лет или около того? Тогда, в восьмидесятых, считали, что ПК подомнет под себя всех, и ПК действительно стал большой силой, однако же никого под себя так и не подмял», — говорит Джек.

Рост популярности смартфонов и планшетов, по мнению Третton, вовсе не свидетельствует о закате консольной эпохи. Просто игровой рынок растет и охватывает все новые и новые аудитории игроков, но ниша консолей остается нетронутой. Приставки позволяют игрокам поиграть вместе со своими друзьями, сидя на диване перед большим экраном, и до тех пор, пока у людей не появится привычка собираться по вечерам перед экраном мобильника, а планшеты не смогут тянуть игры типа **Gran Turismo 6**, консолям ничего не угрожает.

На стороне Джека Третton богатый опыт работы в индустрии, однако его доводы не слишком успокаивают: планшеты давно прекрасно подключаются к ТВ, мобильные приставки появляются каждый день по несколько штук, а что касается мощности — тут можно вспомнить и **Real Racing 3**, и Windows-планшеты, на которых можно без тормозов играть в **Battlefield 3**. Да и то, что любители поиграть с друзьями в гостиной смогут спасти отца консольной демократии, представляется сомнительным. Для процветания консолям нужны абсолютно все игроки, какие есть, — с друзьями, без друзей, играющие в гостиной, спальне, подвале и на чердаке, нужны хардкорщики и казуалы, подростки и домохозяйки. Если же консоль действительно вдруг станет нишевым устройством для тех, кто желает поиграть с друзьями в гостиной, тут-то и начнется тот самый кризис, которого все боятся.

Тони Кей: «Такие игры, как Assassin's Creed 4: Black Flag, все еще нацелены на предыдущее поколение приставок, именно там мы собираем большую часть выручки».

Создатель серий **God of War** и **Twisted Metal** Дэвид Яффе также не питает особого оптимизма насчет будущего приставок. Он считает, что низкие продажи игр на Xbox 360 и PS3 были вызваны не устаревшей графикой, и уж, конечно, не недостатком аудитории — уж чего-чего, а игроков там пока хватает, сколько бы ни старались ПК и планшеты переманить их к себе. «Да, я не думаю, что недостаток пользовательской базы может объяснить малые продажи, которые мы наблюдаем на приставках в настоящее время. И я не думаю, что еще одна кучка высокотехнологичного железа сможет решить проблему, которая не имеет никакого отношения к технологиям. Настоящая проблема заключается в устаревших бизнес-моделях, в недостатке креативности, в самых базовых принципах игровой индустрии — например, в том, как принимаются решения какую игру делать, а какую нет, и других подобных вещах», — считает Яффе.

От первых эксклюзивов никто, кроме игроков, пожалуй, не ждал оглушительного успеха. Зато с потенциальных хитов, таких как Quantum Break от Remedy, спрос будет совсем другой.

Исходя из этого, прогнозы на будущее он делает довольно мрачные: «Вероятнее всего, в ближайшем будущем мы увидим серьезное падение продаж консольных игр. Думаю, новые приставки будут очень крутыми и произведут большое впечатление, и я сам, как игрок, жду не дождусь, когда же смогу на них поиграть, но в то же время я считаю, что дни традиционных консолей сочтены. Многие, кто уже купил или купит консоль в будущем, смогут в итоге получить те же самые игры на ПК или мобильных платформах, да к тому же еще и дешевле».

Мнение Дэвида Яффе поддерживает другой разработчик — Тони Гудман, основатель студии **Ensemble Studios**, создавшей культовую некогда серию **Age of Empires**. Ныне студия закрыта Microsoft, и Тони ушел работать в сектор мобильных игр, создав новую компанию **PeopleFun**. Он считает, что все происходящее очень напоминает ситуацию, которая происходила на рынке американского телевидения несколько лет назад, когда традиционное эфирное ТВ начало уступать под натиском кабельных и спутниковых каналов.

«Раньше зрители знали: хочешь смотреть качественные ТВ-программы — иди на каналы ABC, CBS и NBC. Эти каналы были точь-в-точь как приставки Xbox 360, PS3 и Wii, куда игроки шли за самыми лучшими и модными играми. Но затем появилось множество маленьких телеканалов. У них не было кучи денег, как у медиагигантов, зато была своя ниша и новые идеи, и постепенно они начали перетягивать всех зрителей к себе. Именно там впервые начали транслировать такие шедевры, как «Клан Сопрано», «Игра престолов», «Во все тяжкие»... Изменения на ТВ-рынке происходят и сейчас, так как теперь позиции кабельных и спутниковых провайдеров теснят сетевые сервисы типа Hulu, Netflix, Apple TV», — рассуждает он.

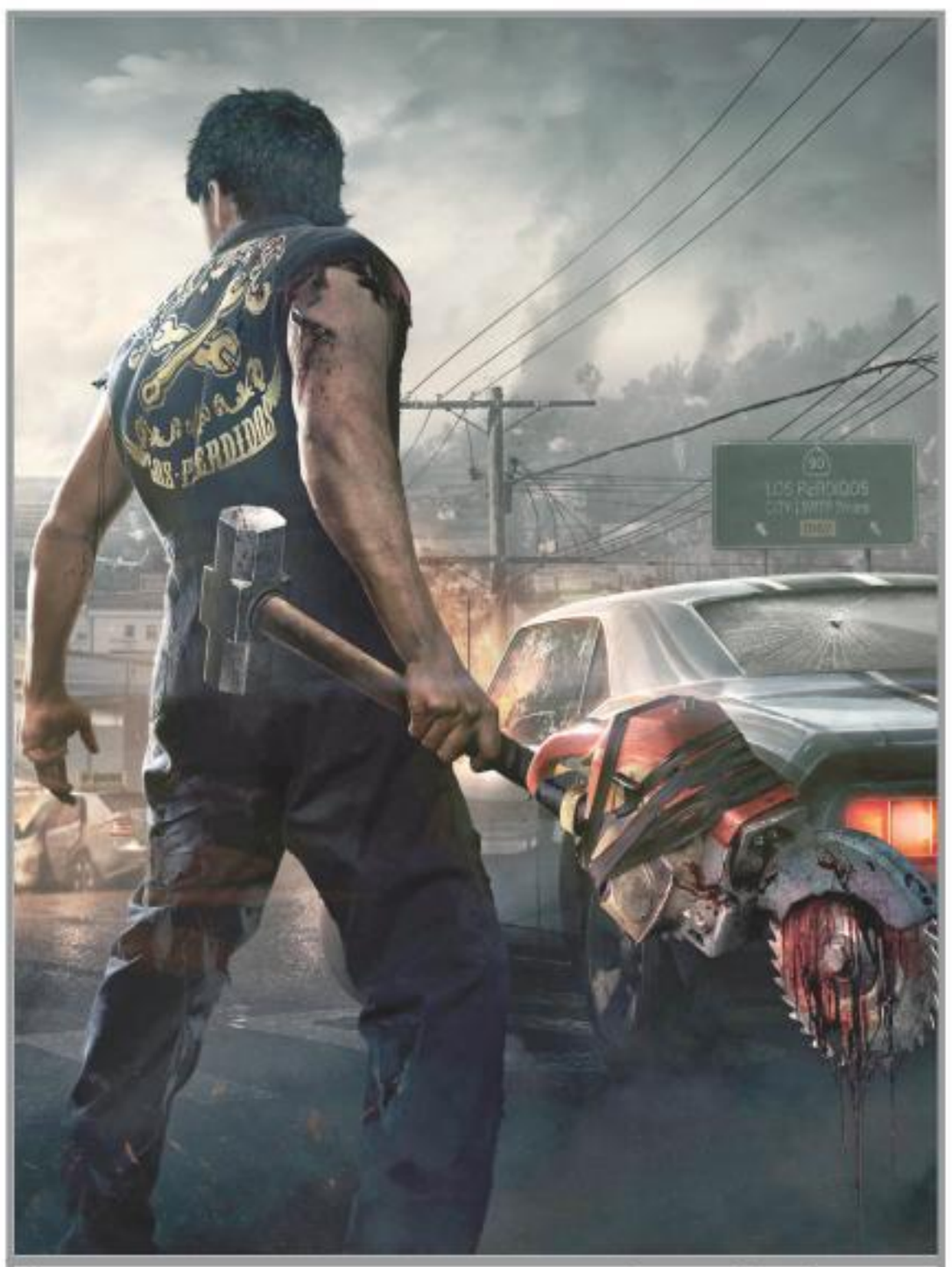
«Игровая индустрия развивается сейчас похожим образом. Большая часть доходов консолей приносит выпуск сиквелов, а все новые идеи рождаются на ПК и мобильных платформах, где есть возможность создания малобюджетных хитов. Мобильные и социальные игры невероятно увеличили игровую аудиторию, а также повысили количество времени, которое люди проводят за этим видом развлечений, благо играть в них можно когда и где угодно. Это многое изменило, и в будущем изменит еще больше — потому что теперь игроки будут требовать от игр возможности работать везде, на любом устройстве, какое только попадет к ним в руки», — считает Гудман.

✢ ✢ ✢

Ну а теперь самое время разрядить атмосферу. Запуск PS4 прошел более успешно — за первые 24 часа только в США было продано более миллиона консолей. Для сравнения, Wii U в тех же США за целый год разошлась тиражом менее 2 млн экземпляров. Это еще не победа, да и вообще сие выдающееся достижение сложно записать на счет игроков — скорее уж хвалу стоит петь фабрикам и торговым сетям, успевшим произвести достаточное количество приставок и развезти их все по магазинам. Все это позволило избежать традиционного дефицита и километровых очередей.

К слову о том, что на мобильных нельзя запустить Gran Turismo 6: вы сможете с первого взгляда определить, на какой половине картинки GT6, а на какой — мобильная Real Racing 3? Слева, справа? Что, GT6 точно слева? А как узнали? Ах, надпись на лобовом стекле прочитали...

Джек Треттон: «Я слышу эти сказки насчет «последнего поколения» с 1986 года» (фото: Kevin Krejci).



Как не удивительно, но в гонке эксклюзивов пока побеждает Xbox One: в этом ей помог удачно купленный у Capcom экшен Dead Rising 3.

Тем не менее установленные рекорды наглядно показывают, что интерес к консолям не угас. Маркетолог Ubisoft Тони Кей считает, что по темпам продаж PS4 и Xbox One смогут вдвое обогнать своих предшественников. В этом им поможет и затянувшееся ожидание новых консолей (которое ругали все кому не лень), и более разумная ценовая политика.

Так что же, значит, мы зря тут сидели и пугались? Ну, во-первых, все еще не то чтобы не кончилось, но даже и не начиналось. А во-вторых, стоит понять, что товарищи из SuperData Research вовсе не хотели предвещать игровой Апокалипсис. Их отчет лишь помогает понять, что происходит в игровой индустрии сегодня, причем понять не на уровне «консоли в кризисе, за цифрой будущее», а более глубоко — насколько в кризисе, какие их слабые места, почему и насколько онлайновый сектор важен издателям и так далее.

Чтобы все пошло в разнос, как в 1983 году, должно совпасть очень много факторов, и даже в этом случае нас ждет лишь локальный консольный мини-армагеддон, который, вероятнее всего, не слишком затронет ПК и мобильные платформы. Разве что падение объемов продаж заставит издателей потуже затянуть пояса, кто-то обанкротится, а крупнобюджетных проектов станет еще меньше. А может, и не станет — издатели начали переводить в онлайн все, что можно, даже консольные эксклюзивы типа Fable: Legends или Deep Down.

Поэтому заранее предвкушать трагедию мирового масштаба не стоит. Да, очень многое поменяется, ведь идет не просто смена поколений приставок, а смена эпох игровой индустрии. Также как в 1983 году начался переход приоритетов с железа на игры, так и сейчас фокус начинает смещаться с игр на те же игры, только представленные в виде сервисов. Но, будем надеяться, произойдет это, скорее всего, достаточно тихо и мирно. Относительно, конечно, потому что на нашу рубрику драм и интересных событий все равно хватит с головой! ✢

Дэвид Яффе: «Думаю, что новые приставки будут очень крутыми, но дни традиционных консолей сочтены».

PLANTS VS. ZOMBIES GARDEN WARFARE

ЧТО? ЭКШЕН С ПОДСОЛНУХАМИ-УБИЙЦАМИ И ЗОМБИ-МИГРАНТАМИ
ГДЕ? ЛОНДОН, МУЗЕЙ КИНО

ДАТА ВЫХОДА
20 ФЕВРАЛЯ 2014 ГОДА

ЯН КУЗОВЛЕВ

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
POPCAP
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, XBOX ONE)
САЙТ ИГРЫ
POPCAP.COM

ПОЛЕ БИТВЫ — ОГОРОД

Впервые увидев **Plants vs. Zombies: Garden Warfare** мы и представить не могли масштаб того, что замышляет студия **PopCap**. Казалось бы, все ясно: боевик с узнаваемыми персонажами и легкий такой укол известно какой игровой серии. Однако Garden Warfare больше напоминает **Team Fortress 2** или даже **Battlefield Heroes**. Мультяшное поле боя, несерьезные герои, легкость в освоении и культ всяких шляп да украшательств.

Редакция «Игромании» специально отправилась в Лондон, чтобы поиграть в первую «большую» игру от PopCap и проверить, кто все-таки победит: растения или зомби?

Зомби не хватает монокля

Суть предельно проста. Зомби любят мозги, а растения ненавидят зомби. Где тут связь — ясно и ежу. Обе стороны с упоением крошат друг друга в капусту или фарш, используя всякие хитрые приспособления вроде пилотируемых чесночных дронов и портативных телепортов. Притом весело, в шутку и не без клоунады. В Garden Warfare можно менять шляпы, очки, одежду, аксессуары — все как в лучших домах моды для зомби и растений. Правда, эта радость истинного денди совсем не влияет на геймплей, хотя, если напялить на цветок здоровенный цилиндр, за ним сложно будет разглядеть угрозу, так что на поводу у моды лучше идти с оглядкой.

Важное отличие от TF 2 — Garden Warfare не так безжалостна к игроку; здесь всегда есть право на ошибку. Злобные кемперы никогда не убьют персонажа одним выстрелом, и даже безумный подсолнух, умеющий

Вот так выглядит выбор скина для персонажа. У какого-то зомби будет ствол получше, а другой наверняка на короткой ноге со взрывчаткой.

Огненный горох, судя по всему, стреляет редко, но с серьезными последствиями для любого, кто попадет под раздачу.

Дрон-чесночина помечает на карте противников, плюется зубчиками и может запросить артиллерийский удар.

Чомпер убивает зомби с одного укуса только если подберется со спины.

жечь лазерами, как Супермен, не испепелит вас в один миг. А в крайнем случае всегда можно объединиться с друзьями и потренироваться на зомби под управлением AI.

В Garden Warfare будет несколько режимов. На E3 мы уже видели, как четыре растения отважно защищают локацию от толп зомби и изредка сражаются с боссами. Кроме как в обороне дома от безмозглых мертвецов, мы можем поучаствовать в аналоге Obliteration из **Battlefield 4**, где нужно уничтожать особые объекты, подконтрольные врагу. Но этот режим нам не демонстрировали, попробовать свои силы получилось только в Team Vanquish. Это обычный командный deathmatch — все привычно, ничего лишнего. Чья команда первой набирает полсотни фрагов, та и побеждает. Матчи быстрые и заканчиваются обычно за десять минут.

Карту нам показали только одну: небольшой городок с тесными переулками, аркой, торговым центром и фасадом муниципального здания. Все очень компактное, и долго бегать в поисках врагов не приходится — они сами вас находят. И хоть, казалось бы, локация очень простая (никаких взрывающихся бочек, или чего похуже), но играть все равно очень интересно — в основном благодаря грамотно проработанной системе классов.

Неравные силы

В Garden Warfare разделение на роли не такое жесткое, как в Team Fortress 2. Классы в игре сделаны толково, и даже приторный подсолнух, задуманный вроде как для поддержки и лечения товарищей, вполне может окопаться и жечь мертвецов световым лучом. Известный всем горох — самое базовое и знаменитое растение Plants vs. Zombies, резво плюется семенами и тоже больше подходит для обороны: врастает в землю и становится чем-то вроде пулемета. Кактус работает снайпером и пронзает зазевавшихся врагов иглами, венерина мухоловка (она же «Чомпер») закапывается под землю и поджидает ничего не подозревающих мертвецов — главное, вовремя уйти «в подземье». Растения куда успешней защищаются, нежели атакуют: расставляют мины, окапываются и гораздо эффективнее лечат друг друга.

Зомби же должны действовать агрессивнее. Их базовый персонаж отлично стреляет, умеет включать ракетный ранец и внезапно уходить из-под удара. Снайперов в рядах мертвецов нет. Хрупкий кактус-снайпер, скажем, умеет запускать во врагов радиоуправляемую чесночину, и чем-то похожим у зомби пользуется усатый полуразложившийся инженер, но вместо того, чтобы держать дистанцию, он старается подобраться поближе на своем отбойном молотке и обстрелять противника раскаленным асфальтом из пушки (звучит по-дурацки, но выглядит потрясающе).

Еще один идеальный персонаж для нападения — зомби-футболист. Он чем-то похож на пулеметчика из Team Fortress. Здоровый, неповоротливый, да еще и скорострельную пушку носит.

Как нам показалось, самый непростой в освоении герой — зомби-ученый, персонаж поддержки. С помощью товарищам все понятно: ученый устанавливает механизм, который «лечит» других мертвецов. А вот сражение с противником для этого зомби — задача сложная. На дальних и средних дистанциях его пушка бесполезна — слизь из агрегата штука довольно убойная, но она просто не долетает до растений. Здесь, в общем, нужна хитрость. Поднять дымовую завесу, за которой ничего не видно, и телепортироваться, как фокусник, — другое дело! Телепортатор работает по принципу транслокатора из Unreal, только автоматически. Бросил и через долю секунды уже в другом месте!

Как и в первой игре, в Garden Warfare есть разные виды персонажей — это придает боям необходимую сетевому боевику глубину. Вместо обычного кактуса-снайпера можно выбрать ледяного — иголки у него послабее, но зато замедляют жертву. Вместо обычного подсолнуха можно взять электрического. У всех свои сильные и слабые стороны. Таких небольших изменений у каждого персонажа несколько — отличия не всегда радикальные, но все-таки помогают подобрать тактику под себя.

■■■

Можно долго размышлять, кому и зачем вообще нужен Garden Warfare, можно занудно рассуждать про очередной «симулятор шляпы» или молча продолжать играть в Team Fortress 2. Но факт остается фактом. PopCap работает над важным: постепенно усложняет простую казуальную игру и делает более замысловатые механики доступными всем.

Пусть игра будет простой и не попадет под знаменитое «я взрослый и поэтому играю во взрослые игры вроде **Call of Duty**», пусть в ней не будет хитрых тонкостей вроде критических ударов или уберзаряда из Team Fortress 2. Но это как раз тот случай, когда не нужно лишних завихрений. Иногда проще вернуться к основам и сделать как можно более понятную и удобную игру для всех. ■

Angry balls

Не можем не рассказать про Peggle 2, в которую мы играли на презентации даже больше, чем в Garden Warfare. Многим из вас этот проект мог запомниться по странному выступлению на E3 одного из основателей PopCap Джона Вечи. Перед уходом со сцены Джон анонсировал Peggle 2, прыгнул что есть силы и ушел в темноту под сдержанное молчание посетителей. Уверены, большинство из них даже не представляют о чем эта игра.

Оказывается в Peggle 2 заложена такая же мощная по воздействию на игрока механика, как и в Angry Birds. Все просто. Вверху экрана пушка, посередине разноцветные колышки-точки: синие, красные, зеленые... Мы наводим пушку на какой-нибудь колышек и стреляем. Шар начинает хаотично перемещаться по полю, отскакивать от всех объектов, как в пинболле. Колышки исчезают один за другим, но уничтожать все не нужно, разбивать достаточно только красные. Хитрость в том, что количество выстрелов ограничено, а красных точек, как правило, много, поэтому приходится хитрить и изворачиваться, просчитывать траекторию полета мяча. Сначала думаешь, что Peggle 2 больше про случай, но постепенно втягиваешься, просчитываешь в голове разные варианты и хладнокровно запускаешь одним шаром цепную реакцию! На словах объяснить сложно, тут проще один раз попробовать, потому что концепция из Angry Birds «птица летит по параболе, ломает уровень и калечит свиней» тоже в первый раз звучит невероятно глупо. Единственное замечание — такая игра лучше бы подошла не для некстген-консоли, а на что-нибудь портативное.

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

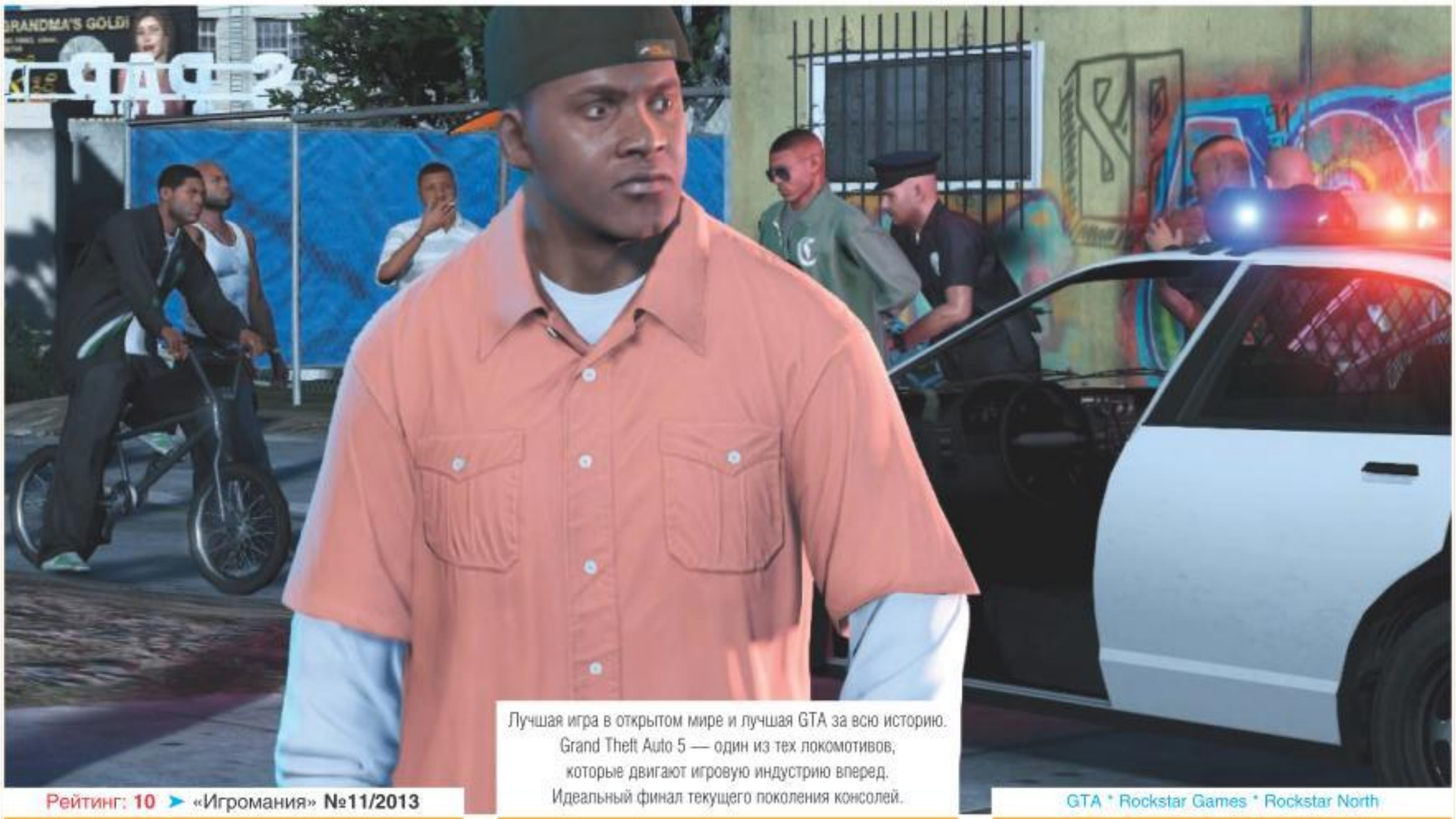
Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

GTA 5



Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №11/2013

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

GTA * Rockstar Games * Rockstar North

The Last of Us

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

BioShock Infinite

Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Красочный, светлый, ускоренный BioShock в воздушном городе. Сложная, многофакторная, взрослая игра — и уже точно один из главных шутеров этого года.

Шутер * 2K Games * Irrational Games

Total War: Rome 2

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №10/2013

Серия Total War похожа на ту самую Римскую империю. Конкуренты бессильны, ее слава гремит на весь мир, в реформах она не нуждается — только в бесконечном расширении. Возможно, близится ее крах, но пока мы просто вынуждены восхищаться. Аве Цезарь!

Стратегия * SEGA * Creative Assembly

Rayman Legends

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №11/2013

Пока что лучший платформер этого года и уж точно главный повод позвать друзей на вечеринку. Безумно красивая, веселая и разнообразная игра, которая подарит вам много позитивных эмоций и радостных воспоминаний.

Платформер * Ubisoft * Ubisoft Montpellier

The Stanley Parable

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №12/2013

Произведение, аналогов которому в игровом мире пока не существует. Дэви Вреден собирался сделать очередной мод для Half-Life 2, а в итоге создал один из самых запоминающихся проектов этого года. Не игру про Стэнли, но игру про всех нас.

Неопределим * Galactic Cafe

Assassin's Creed 4: Black Flag

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №12/2013

Ubisoft, как те самые пираты, в очередной раз умудрились не налететь на рифы. Только удача не может длиться вечно — если не сменить курс, рано или поздно точно зацепит.

Экшен * Ubisoft

В РАЗРАБОТКЕ

ПЛАТФОРМЫ
PC, MAC, IOS (ПОЗЖЕ)
САЙТ ИГРЫ
EU.BATTLE.NET/HEARTHSTONE/
ДАТА ВЫХОДА
2014 ГОД

ЖАНР
КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА (ККИ)
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
BLIZZARD ENTERTAINMENT

HEARTHSTONE
HEROES OF WARCRAFT

КАРТОЧНЫЕ РАЗБОРКИ В АЗЕРОТЕ

В наши дни цифровые карточные игры начали постепенно набирать популярность, и все они так или иначе противопоставляли себя главной цифровой ККИ современности — ежегодно обновляемой серии **Magic: The Gathering**. Эта «Магия» за двадцать лет существования расправилась с огромным числом самых разных соперников, поэтому, несмотря на идейную крутость, сейчас мало кто вспомнит такие ККИ, как **Spectromancer**, от двух соразработчиков MTG, или инновационную карточную **Mythoria**, с драками на круглом семиместном столе. Но, как часто звучит в играх серии **Street Fighter**, «A challenger appears!».

ЛОК-ТАР-ОГАР!

Безраздельная власть MTG надоела многим разработчикам цифровых ККИ, но силы на открытую конфронтацию с гигантом нашлись только у **Blizzard Entertainment**. Новый претендент на титул разработчика «лучшей компьютерной карточной игры» — компания, которая всего лишь сделала **World of Warcraft** и еще несколько других проектов. К слову, **Hearthstone** как раз происходит в Азероте, том самом мире, который стал родным для поклонников вселенной Warcraft.

Сюжет в Hearthstone практически отсутствует — так, есть некая таверна в Азероте, где проводятся турниры между «карточными мастерами». В настоящее время таверна открыта только по специальным приглашениям, но до конца года Blizzard обещает открыть бета-тестирование своей игры для всех желающих.

Hearthstone выступает в той же лиге, что и MTG, однако игра от Blizzard не старается подражать «Магии». Новый проект рассчитан на быстрые и динамичные дуэли по сети. Да, здесь метагейм проще, чем в MTG, но нужно понимать, что для своего формата Hearthstone получается идеальной игрой. Здесь ровно то количество тактик и механик, которое нужно, — без лишних усложнений.

9 РАЗГНЕВАННЫХ ЛЕГЕНД

Hearthstone — игра дуэльная. Перед началом любого боя игрок выбирает себе одного из девяти персонажей. Каждый из них — это один из легендарных воителей вселенной Warcraft: Тралл, Мальфурион, Джайна, Гаррош и другие звезды. Само собой, у каждого персонажа свой

класс, который определяет опорные моменты стратегии. Некоторые герои, вроде воина, паладина и охотника, навязывают агрессивную игру уже со старта драки. Эти классы лучше всего подходят для стиля «аггро» — такая игра предполагает решительные и жестокие действия, оппоненту в начале матча обычно нечем ответить, поэтому победа достигается за счет низкоуровневых существ и дешевых атакующих заклинаний.

У каждого класса есть уникальные навыки, заклинания и существа. Всего в игре представлено десять категорий карт: индивидуальные карточки для друида, охотника, мага, паладина, жреца, разбойника, шамана, чернокнижника и воина. Десятый тип относится к числу «нейтральных», таких существ и магию в свою колоду может добавить кто угодно. Размер колоды всегда ограничен тридцатью картами, и собрать их можно из «классовых» и общих, нейтральных заклинаний. Мы советуем не налегать на общую магию и существ.

Поначалу у игрока есть только базовые колоды, их содержимое подобрано компьютером. Стандартизированный набор карт универсален, но не позволяет настроить стиль игры под себя и не учитывает необходимые турнирные нюансы. Именно поэтому сразу после увлекательного обучения, в ходе которого придется убить самого Иллидана, необходимо начать потихоньку собирать свою персональную колоду. Для каждого класса она своя.

Игра с базовым набором и персонально подобранными картами сильно отличается. Конечно, победы именно колодой с лично отобранными картами приносят удовольствие. Любой игрок Hearthstone, который хочет хотя бы раз выиграть у оппонента, должен добавить в свой лексикон новое слово — «синергия». Она в Hearthstone работает довольно просто: у существ и магии есть дополнительные свойства, которые увеличивают эффективность других карт. То есть карта улучшает не себя саму, а стоящие рядом или все находящиеся на виртуальном столе объекты. За счет синергии создается кумулятивный эффект заклинаний, улучшаются атакующие и защитные свойства существ, армия становится эффективнее, генерал смертоноснее. Для достижения таких эффектов необходимо аккуратно подбирать свою колоду и не забывать, чтобы как можно больше существ на столе взаимодействовали друг с другом. Почти как группа **The Beatles**, участники которой были хороши по отдельности (как сольные альбомы Маккартни), но в сочетании создавали одни из лучших песен в истории.

Гамбит был бы доволен громадной картотекой Hearthstone. Всего есть из чего выбрать, и чем больше играешь — тем шире выбор!

Не всегда ходить первым выгодно: у второго игрока на старте есть дополнительная (четвертая) карта и бонусная мана.

Без хорошей колоды выходить в онлайн рискованно. Но другого способа накопить внутриигровую голду нет — или плати реальные деньги, или терпеливо выполняй ежедневные квесты. Третьего не дано!

Избивать врага миньонами не так приятно… как лично засадить вражескому генералу увесистый тумак! Причем в Hearthstone от мощности удара зависит то, как сильно содрогнется стол. От самых мощных атак происходят мини-землетрясения.

БЕЙ, ИЛИ НЕ БУДЕШЬ СЫТ

Грамотно подобранная колода дает контроль над ситуацией. Первый архетип, как мы помним, называется «аггро» и эквивалентен «нападению зергами» (zerg rush) из **StarCraft**. Второй тип колоды называется mid-range и рассчитан на сбалансированную игру

во время средней стадии игры — с четвертого по девятый ход. Эта сбалансированная колода является золотой серединой между «агрессией» и «контролем», третьим типом колод.

Идеальными героями для контроля считаются друид, жрец, чернокнижник и шаман. Все они способны поддерживать себя дополнительными картами, защитными тотемами и прочими вещами, благодаря которым доживают до поздней стадии игры. «Лэйт» (late) в Hearthstone характерен тем, что позволяет разыграть сценарии с участием самых толстых и дорогостоящих существ (драконов, например), которые, как правило, относятся к эпическому и легендарному типу карт.

В целом игровой процесс сводится к тому, что два героя пытаются расстрелять и угробить друг друга с помощью заклинаний и существ. При этом все герои способны лично браться за оружие и атаковать неугодных существ или врага на другом конце стола — вот так напрямую, в лоб. Однако для таких атак необходимо использовать карты типа «оружие», которые разрешают антагонистам атаковать лично. Некоторые из героев (к примеру, Гаррош и разбойница Валиира) лучше приспособлены к атакам с помощью карт оружия.

Кроме того, у каждого персонажа есть свое индивидуальное умение (стоит всего два кристалла маны). Джайна умеет швырять сгустками огня, а черный маг Гул'дан достает из колоды дополнительные карты в обмен на свой запас здоровья. Тем самым, помимо традиционных для MTG существ и заклинаний, у некоторых героев в Hearthstone есть возможность лично браться за оружие (и улучшать его тоже!).

Также в наличии имеются и карты четвертого типа. Такие размещаются над иконкой генерала в виде вопросительного знака и ждут подходящего момента. Как только происходит специальное условие активации карты, она переворачивается и зачастую резко меняет ход боя — восстанавливает из мертвых мощное убитое существо или зеркально отражает весь урон раунда обидчику, оставляя его у разбитого корыта.

В отличие от MTG, существа в Hearthstone не восстанавливают здоровье в начале нового хода. Такая практика поощряет более агрессивную политику сражений, позволяя не так трепетно «экономить» здоровье существ, как в другой популярной карточной стратегии. Однако все усиления и ослабления существ с помощью заклинаний переходят на следующие ходы — с помощью карт-баффов и синергии выгодно развивать сразу двух-трех существ, чтобы те, кто доживет до поздних ходов, смогли навести шороху чуть позже.

Так это и работает. Одна из самых приятных вещей заключена в разработке грамотных комбинаций, когда выстраиваешь цепочку с улучшением карт на столе, добавляя к ним правильные карты «из руки». Подгадать удачные моменты для той или иной карты непросто, но с опытом появляется и такая вот интуиция. Конечно, четкое понимание того, как выжать из своих карточек максимальную пользу, приходит далеко не сразу. И хотя ресурс, на который в бою тратятся карты, в отличие от MTG, для заклинаний един, с ним тоже связаны разные нюансы.

Для призыва карт из руки на стол мы используем кристаллы маны. Некоторые карты позволяют получать бонусные очки маны, а игрок, приступающий к борьбе в матче вторым, всегда получает бонус к мане для компенсации чужого первого хода.

Не просто карточная игра, а коллекционная карточная стратегия! И да, с таким топором враг сейчас хорошенько врежет по кому-то из «солдафонов».

Любую карту можно распылить на волшебную пыль, с помощью которой создаются новые, нужные вам карты. По грабительскому курсу, разумеется.

КАЧАЙ-И-ИГРАЙ

Вместе с релизом Hearthstone Blizzard пробует новую для себя нишу условно-бесплатных игр. Проект будет распространяться по схеме free-to-play, то есть эту ККИ сможет бесплатно установить любой, кто зарегистрирован в сети Battle.net. Но те, кто захочет инвестировать в Hearthstone, смогут делать это на регулярной основе. Платить можно за получение так называемых «бустеров» — наборов из пяти случайных карт, в которых обязательно присутствует одна редкая и, как правило, четыре стандартных карты. Иногда вместо обычных в наборе могут оказаться эпические или легендарные карты (за то количество кристаллов маны, которые они стоят, эффекты просто сногсшибательные, вплоть до изменения магических заклинаний генералов). Еще бустеры можно покупать за простые монеты, которые подкидывает сама игра, но зарабатывается такой капитал медленно.

Пока что в игре три режима, и, скорее всего, столько же останется вплоть до релиза, дату которого в Blizzard пока еще не назвали. В режиме тренировки игроки могут сразиться с ботами любого класса и прокачать своих героев на ИИ-противнике. Выбрать можно как стандартную сложность, так и «хардкорную», которая лучше подготовит и закалит героев перед выходом в безжалостный мир матчмейкинга Battle.net.

В рамках тренировки игроки получают дополнительные карты к базовым классовым наборам и учатся основам игровой механики. Не простому «или ты, или тебя», а подбору тактик против разных классов. Режим «Игра» сталкивает игрока со случайным противником, просто подбирая его из базы Battle.net. Учитывается ли при этом статистика побед и поражений — нам, увы, не известно. Зато известно нечто другое, из серии «разработчики шутят»: во время поиска врага на экране крутится рулетка из титулов, среди которых есть такие, как «Игрок бриллиантовой лиги», «Читер Макчитерович» или «Полный неудачник». Хотя, как бы рулетка ни смешила, игрок всегда получает врага с титулом «Достойный противник». В Blizzard просто придумали остроумный экран загрузки!

Основное неудобство заключается в том, что до начала боя нельзя узнать о том, какой у оппонента будет герой. Или что вообще это будет за оппонент, из какой страны. Все это в совокупности с отсутствием WoW-подобного чата слегка удручает. Игра не любит болтовню, а поэтому вместо чата здесь используется инструмент «шести эмоций». Нажимая на эмоцию, можно похвалить ход противника, изви-

ниться, поздороваться с ним, упрекнуть его или просто сказать «Упс!». Этого явно недостаточно для полноценного взаимодействия с врагом, и поэтому со стороны поединки против людей как будто не отличаются от битв с ИИ. Дракам пока недостает возможности наладить контакт со своим оппонентом.

АРЕНА ДЛЯ ПЛАТЕЛЬЩИКОВ

Третий из режимов под названием «Арена» используется для монетизации игры — сражаться здесь можно только за реальные деньги или внутриигровую валюту, которая медленно копится по ходу решения игровых задач. То есть за бои на арене в любом случае придется платить, и стоит это дороже любых наборов с картами. При этом велик риск прогореть, потому что приличные награды по итогам аренных битв получат лишь успешные игроки.

Награды по итогам выступления на «Арене».

До чего ж приятно увидеть дымящуюся воронку, оставшуюся от врага! Это даже лучше, чем мокрое место.

На арене оппоненты выясняют, кто из них умнее, опытнее и находчивее. Условия равны: каждому игроку надо выбрать тридцать карт перед началом боя из девяноста предложенных. На экране появляются три карты, мы выбираем одну и переносимся к выбору следующего варианта из новой троицы. И так — до формирования полной колоды, как в режиме Booster Draft из MTG. То есть на арене силу игрока определяет не та колода, которую он мучительно собирал долгие месяцы, а выбор из случайных карт перед началом серии матчей.

Любому игроку дается право на два поражения в рамках арены с той колодой, которую он единожды выбрал, а после третьего проигрыша неудачник вылетает навсегда, но хотя бы с правом забрать тот барыш, который соответствует числу его побед. Не было побед — бонусов отсыплют по минимуму. Хочется повторить? Пожалуйста, но сначала заплати. Режим интересен тем, что дает доступ к случайному арсеналу из всех существующих в игре карт, включая легендарные вроде «Рагнароса», «Изеры», «Джаракса» (подробнее об этих картах — в нашей врезке). Если уж собрали плохую колоду — пеняйте только на себя! Дополнительно, между матчами, редактировать колоду нельзя. Набрали случайных карт, вышли на арену и играйте, полагаясь на эффект синергии. Все просто: адаптируйся и выживи.

■■■

Великий боксер Рой Джонс однажды сказал: «Борись до конца! Боль временна, триумф вечен». Эти слова как нельзя кстати подходят к Hearthstone. Многие, казалось бы, уже проигранные поединки в последний момент спасает так называемый Topdeck (топдек). Объясняем: выпадает нужная, долгожданная карта, и соперники в прямом смысле меняются ролями, жертва превращается в охотника, наносящего фатальный удар. В баталиях почтенных донов это происходит регулярно.

Во многом такие ситуации возникают благодаря коротким, быстрым, динамичным сессиям, и, по ощущениям, они играются намного бодрее приевшихся дуэлей из MTG. У любого героя всего тридцать единиц здоровья, отнять их не так уж и сложно. Поэтому из-за непредсказуемости того, какая карта выпадет на следующем ходу, всегда есть смысл «терпеть» и бороться до конца. Но для начала соберите хорошую колоду — иначе никакая воля случая не поможет. ■

Подготовка к бою на арене. Собираем тридцать редких карт для успешной борьбы с опытными игроками.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Девять героев, четыре типа карт, десять категорий существ, регулярно пополняемая картотека, миллионы комбинаций — это просто великолепно! Дуэли скоростные, намного проще, чем в Magic: The Gathering, и такой формат отлично подходит для игры по сети. Сомневаться в успехе не нужно. Мы же знаем, что Blizzard долго замахивается, но всегда бьет наверняка.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 90%

ДОРОЖЕ НЕКУДА — ЛУЧШИЕ КАРТЫ HEARTHSTONE!

Hearthstone посвящена картам, они — ее главное оружие и вместе с тем валюта. У любого серьезного коллекционера есть козыри, которые позволяют ему эффективнее сражаться и чаще побеждать. Мы представляем двенадцать редчайших карт, которые обязательны для коллекции опытного картежника, игрока в Hearthstone. Некоторые из этих легендарных карт слегка меняют игровую механику, другие помогают создать хаос и доминировать, но у всех столь непохожих карточек есть общая черта — они способны переманить фортуну на сторону игрока, который ими владеет.

Изера (Ysera), дракон, правящий царством Изумрудного сна. Обычно эту карту берут не из-за ее силы, а благодаря ее способностям: Изера достаточно живуча (двенадцать жизней) и позволяет каждый ход при жизни получать из своего царства бонусную магию. Да какую! Пять эксклюзивных карт сна, которые доступны только при наличии «Изеры», от относительно безобидных карт «Сон» и «Кошмар» до «Пробуждения Изеры», наносящей всем юнитам, за исключением самой драконихи, по пять очков урона. Свою цену в девять кристаллов маны «Изера» оправдывает с лихвой!

«Гелбин Меггакрут» (Gelbin Mekkatorque), одна из самых непредсказуемых карт в игре. Недаром ее стоимость, атака и жизнь составляют число 6/6/6. Гелбин призывает в бой крутые самопальные изобретения — лекарственного робота или цыпленка с привязанной к нему самонаводящейся ракетой. Всего четыре разных варианта, включая возможность превратить случайного героя на доске в цыпленка, включая самого господина Меггакрута. Более того, «Гелбин» является первой промокартой в истории Hearthstone. Это означает, что улучшенная «золотая версия» карты будет доступна лишь тем, кто совершал покупки в Hearthstone во время закрытого бета-теста. Иным способом карту не заполучить.

«Харрисон Джонс» (Harrison Jones). Имя героя почему-то кажется таким знакомым… Немудрено, фантазия Blizzard создала гибрида из Индианы Джонса и Харрисона Форда. Этот кладоискатель в шляпе станет надежной картой за свои пять единиц маны — он позволяет уничтожить любое оружие в руках врага. То самое оружие, которым так любят злоупотреблять разбойник и воин. Харрисон Джонс не только уничтожает оружие, но и позволяет игроку взять из колоды дополнительные карты, причем как раз то количество, которое соответствует запасу прочности сломанного артефакта. Такая карта легко останавливает Гарроша-воина и стабилизирует колоду резервными картами. Параметры «Джонса» тоже хороши: 5/4.

«Ноздорму» (Nozdormu). Легендарный дракон Ноздорму стоит столько же маны, сколько и его сестра Изера, — девять кристаллов. Параметры 8/8, увы, не улучшаются со временем, но дракон позволяет ускорить ход поединка. Количество времени, отведенного на ход для каждого игрока, сокращается с 90 до 15 секунд. Это вынуждает действовать быстро и, конечно же, совершать ошибки. Время буквально становится на вес золота!

«Смертокрыл» (Deathwing). Самая разрушительная карта во всей игре. А заодно и самая рискованная. Стоит максимальное количество маны (десять кристаллов), после появления на доске уничтожает все активные карты обоих игроков, не щадя никого, а игрок, призвавший Смертокрыла, еще и обязан сбросить все карты в руке. То есть игрок вызывает дракона с атакой и здоровьем 12/12, но остается без маны и карт, полностью открытым, без козырей в рукаве. Тактика действует в стиле «пан или пропал», но из-за высокой стоимости и смертельного риска «Смертокрыл» редко фигурирует в матчах профессионалов.

Лорд Джараксус (Lord Jaraxxus), секретный десятый герой. Очень непростая карта: «Лорд Джараксус» доступен только классу чернокнижник. При активации карта убивает текущего героя (чернокнижника) и заменяет его на позиции генерала. Джараксус вооружен своим собственным оружием с атакой три и запасом на восемь ударов, а активное умение позволяет за две маны каждый ход призывать монстра с параметрами 6/6. Вдобавок ко всему, если у героя осталось мало здоровья, призванный демон Джараксус заменяет побитого героя со своими пятнадцатью единицами HP — это ровно половина от стартового запаса здоровья. Недостаток у «Джара» лишь один — убивается с одного тычка базовой карты «Жертвоприношение».

«Лирой Дженкинс» (Leeroy Jenkins), 4/6/2. Персонаж-мем и паладин-недотепа, появившийся во времена World of Warcraft благодаря обычному игроку, Бену Шульцу. Его карточка перешла в Hearthstone из WoW Trading Card Game практически без изменений — иллюстрация осталась прежней, а параметры повысили с 6/1 (WoW TCG) до 6/2 (Hearthstone). Из-за слабого запаса здоровья (две единицы) полезен для поздней части игры, когда его можно с ходу усилить дополнительными заклинаниями сразу после призыва. Вслед за собой Лирой призывает на помощь двух дракончиков-миньонов — таких же, как Ониксия. Лироя сложно назвать полезной фигурой из-за того, что он слаб и крайне ситуативен.

«Мехмастер Замыкалец» (Tinkmaster Overspark), 3/2/2. Это, по сути, ухудшенная версия «Гелбина». Еще один гном-изобретатель, который после попадания на доску случайным образом превращает одного из миньонов или в белку с параметрами атаки и жизни 1/1, или в дьявозавра 5/5. К счастью, перед началом заклинания Замыкальца жертву мы указываем сами. И белка, и дьявозавр являются уникальными существами, доступными только после использования заклинания мехмастера. Стоит при этом карта всего лишь три кристалла маны, что делает ее одной из самых дешевых карт нашей подборки.

«Рагнарос» (Ragnaros) — универсальная карта для любой колоды! Стоит восемь кристаллов маны, обладает параметрами 8/8, но напрямую ей атаковать нельзя. В конце каждого хода игрока Рагнарос атакует последним и наносит кому-то урон на восемь единиц. Цель указывать нельзя, вся драка происходит автоматически. Сразу после призыва он гарантированно бьет на восемь очков кого-то из вражеских существ или героя. Карта пользуется особой любовью среди игроков: Рагнарос уж точно успеет врезать до того, как его превратят в цыпленка или жабу. Если, конечно, в момент появления карты «Рагнарос» на доске не сработает какой-нибудь каверзный секрет…

Хранитель истории Чо (Lorewalker Cho). Этот опытный и мудрый пандарен ворует чужие заклинания. Каждый раз, когда враг колдует какой-либо спелл, Чо создает дубликат этой карты и отправляет ее в руку игрока. За время закрытой беты эта карта показалась Blizzard слишком мощной, и ее понизили до 0/4 — по умолчанию «Чо» наносит нулевой урон. Раньше карта оценивалась как 1/4, но теперь она безвредна, если только игрок не усилит ее другими заклинаниями. Чтобы разыграть карту, нужно всего два очка маны.

«Сильвана Ветрокрылая» (Sylvanas Windrunner). Злодей Артас как следует над ней потрудился, превратив некогда гордую эльфийку в Королеву баньши. Легенда Hearthstone гласит, что она «чертовски разозлилась, и ему бы повезло, если бы он просто ее убил». Король-лич, проклявший героиню, даровал ей отличную способность: после смерти Сильваны ее душа завладевает одним из существ врага, воруя его в собственную колоду. Выбор жертвы случаен, но, тем не менее, при доле везения эта карта с параметрами 5/5/5 способна изменить ход игры, поменяв противников ролями.

Завершает список лучших дракон Ониксия (Onyxia) с крайне неприятной для врага способностью призвать армию слабых существ в рамках первого же хода. Стоит «Ониксия» девять маны, ее параметры — 8/8, но внимания заслуживает бонусная способность: вслед за собой она призывает на первом ходу дракончиков с параметрами 1/1. Их всегда появляется столько, что доска заполняется полностью, то есть они занимают все семь слотов, отведенные для существ одного игрока. Это означает, что при пустой половине поля Ониксия способна привести за собой шесть мелких кусающихся помощников. Как такую мощную карту еще не ослабили — непонятно!

ЖАНР
СТЕЛС-ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
KONAMI
РАЗРАБОТЧИК
KONAMI PRODUCTIONS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

БОЛЕВОЙ ПОРОГ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

ПЛАТФОРМЫ
XBOX 360, PS3,
XBOX ONE, PS4
ДАТА ВЫХОДА
НЕ ИЗВЕСТНА
САЙТ ИГРЫ
KONAMI.JP/MGS5/EN/

Собрав воедино и осмыслив всю имеющуюся на данный момент информацию о пятой части **Metal Gear Solid**, довольно трудно понять, что происходит в голове у Хидэо Кодзимы. Японский геймдизайнер, по его же словам, планирует сделать очередную главу великой саги во многом похожей на первую игру серии, при этом одними из ярких особенностей **The Phantom Pain** внезапно являются открытый мир, интеграция с мобильными устройствами и отсутствие в списке актеров Дэвида Хэйтера. Завязка и оглашенные тонкости сценария (о сюжете в общих чертах мы рассказали в августовском номере) четко дают понять, что в полной мере насладиться историей игры без предварительного изучения вселенной снова будет невозможно, но насколько традициям будет соответствовать все остальное — пока не известно. Во всяком случае, на лошади в MGS мы еще не ездили.

МОНТАЖНАЯ КОМНАТА

Отложив на время размышления о печальной судьбе Биг Босса, загадочной сцене в госпитале из дебютного трейлера и роли полуголой снайперши в новом сюжете, легко понять, что прежде всего The Phantom Pain — попытка студии, как это ни скучно звучит, сделать своего рода «Metal Gear Solid нового поколения». Сам Кодзима, оправдывая рокировки в актерском составе и нововведения в геймплее, скромно говорит о якобы давно необходимом обновлении серии, хотя, возможно, все гораздо серьезнее. Не зря в общении с прессой автор уделяет повышенное внимание описанию технологии и художественных фокусов: за рамками сценария, именно удивительный движок Fox Engine и трюки с виртуальной камерой должны сделать пятую часть уникальной игрой. Дело тут и в заявленной фотореалистичности картинки, и в используемом разработчиками операторском приеме «сверхдолгий кадр» (когда все снимается фактически одним планом, без видимых переходов), и в практически незаметной смене игровых сцен и видеороликов. Еще любопытнее, как все это будет соседствовать с огромным миром (в прологе под названием Ground Zeroes карта будет не очень большой, зато в основной части можно будет натурально заблудиться), где предстоит путешест-

вовать на вертолете, джипе и лошади, брать дополнительные задания, выживать в песчаной буре и заниматься охотой. Сейчас все это сложно описать даже по отдельности (кадры геймплея в случае с игрой таких масштабов ответов, конечно, почти не дают), но планы Кодзимы понятны — раз и навсегда вывести знаменитую серию за относительно камерные рамки.

Чего только стоит специальная функция, позволяющая игрокам магическим образом создавать дополнительный контент, например целые уровни, для The Phantom Pain при помощи мобильных гаджетов и таким же образом руководить военной базой (развитие Mother Base будет организовано примерно как в **Metal Gear Solid: Peace Walker** для PSP) внутри игры. Что касается основных игровых миссий, на смену схематичным мизансценам с перемещениями внутри картонной коробки и аккуратным удушением противников придут комплексные шпионские вылазки, напоминающие одновременно лучшие моменты **Splinter Cell**. Любые десять минут самого типичного задания в новом Metal Gear Solid — чуть ли не готовый сюжет для остросюжетного блокбастера.

СИНДРОМ ОХОТНИКА

Любая вылазка на вражеский объект будет состоять из нескольких формальных этапов. По умолчанию вы можете запрыгнуть в какой-нибудь бронетранспортер, громко продраться сквозь палаточный лагерь противников, забраться на ближайшую вышку и попытаться всех перестрелять, периодически выцеливая жертв в темноте при помощи прожектора. Или вступить в контактный ближний бой; в случае чего придется яростно драться в рукопашную, слепить врагам глаза светом фонарика и быстро отстреливать наступающих оппонентов (при первом обнаружении Снейка противниками игроку поможет режим slow-mo, который, впрочем, можно будет отключить). Создатели совсем не против подобных способов прохождения стелс-экшена, но куда практичнее будет хотя бы прикинуть свои основные действия заранее. Например, абсолютно точно в игре будет полезен бинокль: в отличие от четвертой части, где уровни были очень компактными и стелс часто сводился к бесшумному взведению курка прямо за спиной противника, на открытых пространствах MGS5 скрываться будет сложнее и увлекательнее. Можно засесть за камнями в сотнях метров от вражьей базы, пометить солдат в зоне видимости, затем проникнуть на объект с ближайшим грузовиком и спокойно заниматься миссией, прекрасно представляя, куда и как можно проникнуть и кого следует убивать в первую очередь. Ориентироваться герой сможет по удобной трехмерной карте, хотя без тщательной рекогносцировки никакие технические средства не помогут: искусственный интеллект в The Phantom Pain со времен первых показов демки серьезно переработали, враги стали осмотрительнее и хитрее.

В остальном геймплей останется более или менее прежним с поправкой на небольшие важные детали. Так, захваченного солдата теперь можно будет моментально допросить, немного облегчив себе дальнейший путь на чужой территории. Быстро выбрать жертву поможет особый визор, позволяющий оценивать ситуацию на уровне словно через рентген-аппарат. Фанаты уже проклинают Кодзиму за подобного рода решение, но как в MGS5 обстоят дела со сложностью —не понятно. То ли студия решила компенсировать простоту игрового процесса вариативностью стелса, то ли неким образом разнообразие здесь будет сочетаться с действительно трудными задачами. Говорить о конкретных ощущениях от геймплея пока совершенно невозможно.

■■■

Если вспомнить путаницу, сопровождавшую все новости о Metal Gear Solid 5, скажем, год назад, когда многие всерьез полагали, что Ground Zeroes вполне самостоятельная игра, а о сюжете ходили только странные слухи, сегодня все не так уж сильно прояснилось. Да, точно известно, что пятая часть будет называться The Phantom Pain, показан почти час геймплея и частично раскрыты личности нескольких новых персонажей. Однако спрогнозировать до сих пор ничего нельзя, и даже самые первые ролики сегодня выглядят крайне таинственно и волнующе. Конкретную дату выхода никто, опять же, назвать не готов, причем даже для консолей текущего поколения, не говоря о PS4 и Xbox One. Тем интереснее, какие подробности Кодзима раскроет в своем следующем интервью или выступлении и что нам Konami Productions преподнесет в конечном итоге. ■

ВЕРСИЮ ДЛЯ НОВЫХ ПРИСТАВОК ПЛАНИРУЮТ СДЕЛАТЬ ЗНАЧИТЕЛЬНО БЫСТРЕЕ: THE PHANTOM PAIN НА PS4 И XBOX ONE БУДЕТ РАБОТАТЬ С ЧАСТОТОЙ 60 КАДРОВ В СЕКУНДУ.

НА ФАНАТСКИХ ФОРУМАХ СЕГОДНЯ МОЖНО НАЙТИ НЕ МЕНЬШЕ НЕСКОЛЬКИХ ДЕСЯТКОВ ТРАКТОВОК СОБЫТИЙ ГЛАВНОГО ТРЕЙЛЕРА.

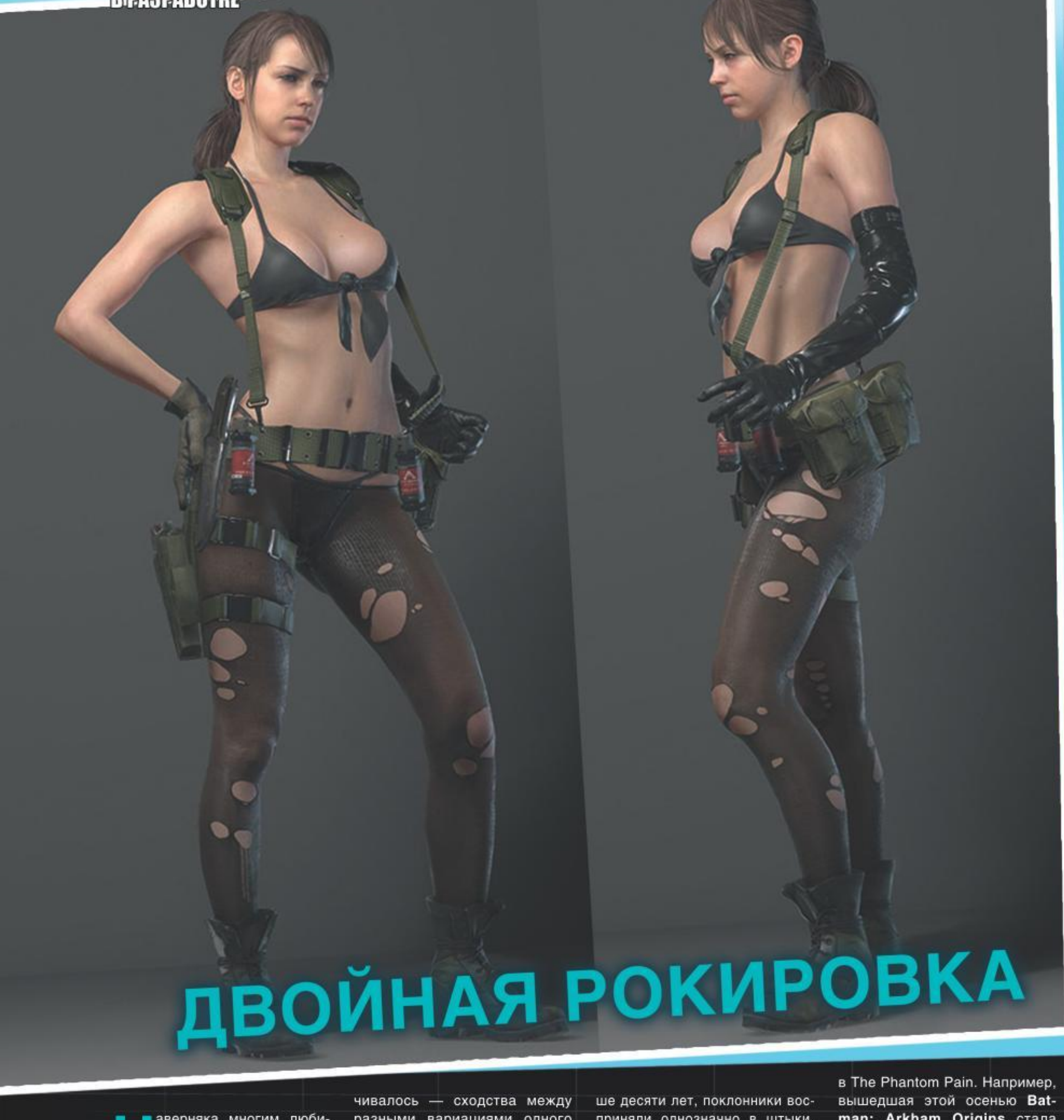
СУТКИ В ИГРЕ ПРОХОДЯТ ПРИМЕРНО ЗА ШЕСТЬ ЧАСОВ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ.

ОБРАЩАТЬСЯ К СОЮЗНИКАМ ЗА ПОМОЩЬЮ СНЕЙК СМОЖЕТ ПРИ ПОМОЩИ СПЕЦИАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА IDROID.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Фактическое перерождение серии Metal Gear Solid 5. Не исключено, что один из лучших мультиплатформенных хитов в будущем и главная игра от Хидэо Кодзимы вообще.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **80%**



ДВОЙНАЯ РОКИРОВКА

Наверняка многим любителям сериалов знакома ситуация, когда по каким-то причинам (к примеру, трудности с финансовым вопросом) роль определенного персонажа вдруг начинает играть другой актер. Особенно в этом плане вынуждены страдать любители мыльных опер и прочих «бесконечных» телешоу на двадцать сезонов. В условной «Санта-Барбаре» или легендарном британском «Докторе Кто» облик конкретного героя, как известно, менялся неоднократно, причем новой прической и усами дело не ограничивалось — сходства между разными вариациями одного персонажа зачастую почти не было (согласно популярной шутке, все прежние актеры за время развития сюжета старели и умирали, а похожих искать авторам было просто лень).

Если временно отвлечься от специфики телеформата, с **Metal Gear Solid** в этом году приключилась совершенно идентичная история, даром что сам Кодзима недавно заявил, что очень хочет сделать пятую часть максимально похожей на дорого поставленный сериал. Новость об уходе Дэвида Хэйтера, игравшего Снейка больше десяти лет, поклонники восприняли однозначно в штыки. Если Солид Снейк и ассоциировался у широкой публики с чем-то, помимо пиратской повязки, так это с сипловатым голосом Хэйтера, а вот при чем тут приглашенный на освободившееся место Кифер Сазерленд — до сих никому из любителей серии не ясно.

Подобного рода народных волнений, вызванных уходом полюбившегося актера из проекта, в индустрии видеоигр было немало. Некоторые из них произошли совсем недавно, хоть и не вызвали такого резонанса, как отсутствие Хэйтера в The Phantom Pain. Например, вышедшая этой осенью **Batman: Arkham Origins** стала первой частью современной видеоигровой саги о Темном рыцаре, в которой Джокера сыграл не гениальный Марк Хэмилл. Казалось бы, мало кто мог привыкнуть к голосу актера всего за две игры (тем более что озвучивал Хэмилл антагониста), но тут дело обстоит куда серьезнее — Марк был любимым Джокером многих поклонников вселенной еще с первых выпусков мультсериала Batman: The Animated Series, появившегося аж в 1992 году. К несчастью для многих, накануне выхода **Batman: Ark-**

ham City пожилой актер сообщил, что не планирует участвовать в создании следующего боевика с Бэтменом в главной роли. Мол, процесс звукозаписи — дело долгое и крайне утомительное, а возраст дает о себе знать.

Так что в новой части интеллектуального психопата сыграл Трой Бейкер — актер преимущественно озвучания, помимо разных мультсериалов (скажем, аниме-эпопеи «Стальной алхимик») много работавший и над видеоиграми. Его портфолио содержит роли в **Brothers in Arms**, **Catherine**, **BioShock Infinite** и переиздании **Silent Hill 2**, причем везде — главные персонажи. Словом, серьезно беспокоиться игрокам не стоит, тем более что в Arkham City Бейкер также участвовал (там актер подарил голос Двуликому), а значит, представление о вселенной имеет.

Интересно, что в первой половине 2013 года вовсю ходили слухи об уходе из проекта Кевина Конроя, озвучивавшего в первых двух частях Бэтмена. Якобы разработчики посчитали, что раз Arkham Origins — это приквел и вообще история становления, супергерой должен говорить несколько другим, более молодым голосом. Позже, на Comic-Con, сам Конрой вроде бы даже опроверг информацию о своем уходе, но потом все-таки оказалось, что на роль Бэтмена действительно взяли другого актера. Путаница в голове у многих сохранилась вплоть до релиза. Молодым Брюсом Уэйном оказался Роджер Крейг Смит, который тоже активно озвучивает мультсериалы и видеоигры, — он успел побывать Соником, Крисом Редфилдом и Эцио Аудиторе. Надо сказать, даже преданные фанаты не сильно оказались против этой рокировки в актерском составе.

Небольшой скандал по поводу ухода привычного всем актера случился и с новой частью приключений Сэма Фишера. Вместо Майкла Айронсайда в шестой части шпиона озвучил канадец Эрик Джонсон, знаменитый по участию в сериалах «Сверхъестественное» и «Мертвая зона». Тут реакция фанатов оказалась по-настоящему агрессивной: тысячи комментариев на форумах, обсуждение видеоролика с двумя актерами (на видео обвешанные датчиками движения мужчины играют Фишера), даже интернет-петиция с требованием вернуть Айронсайда в проект. Это совсем неудивительно — за годы работы над серией Майкл подарил Сэму не только голос, но фактически и характер, и художественный образ. К тому же сегодня Айронсайд известен многим еще и по громким киновыступлениям (одна из последних ролей — Капитан в блокбастере «Люди Икс: Первый класс), в то время как Эрика Джонсона широкая публика может ненароком спутать с тезкой-гитаристом. Так или иначе, в **Ubisoft** к пожеланиям публики не прислушались и образ Фишера все-таки обновили. Никакой трагедии из-за этого не произошло (разве что престарелый шпион стал гораздо более уравновешеннее и больше не разбивает раковины чужими лицами, характерно при этом рыча), так что волновались поклонники сериала, опять-таки, абсолютно зря.

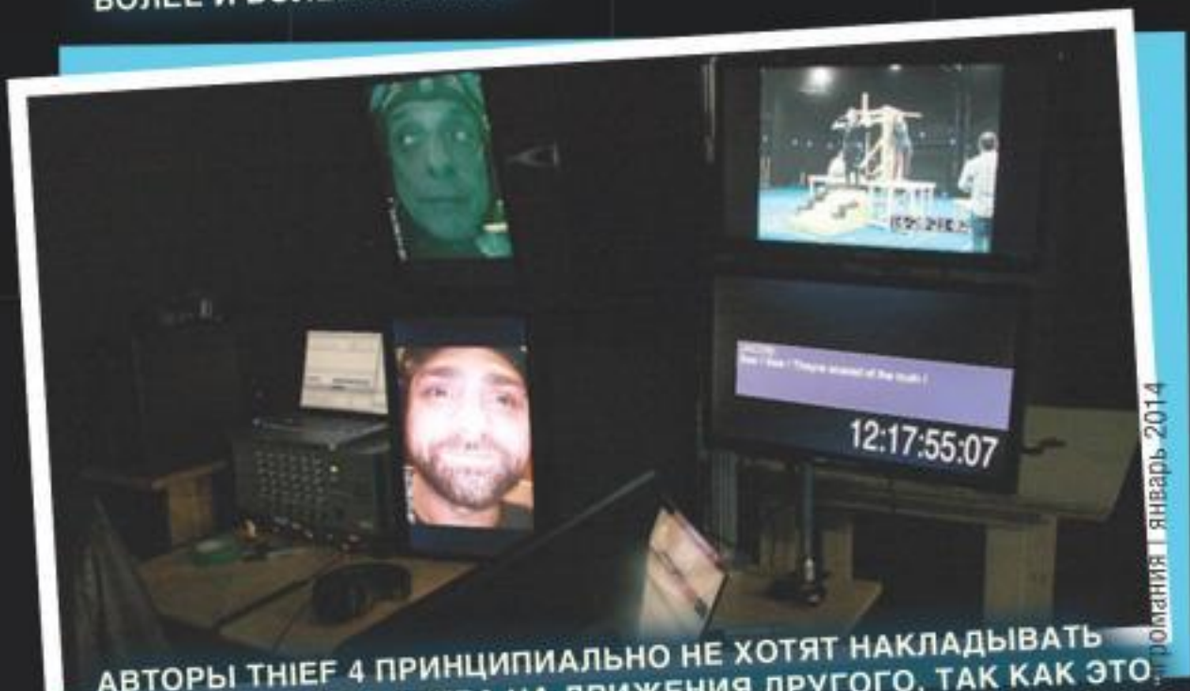
Оформить в письменном виде гневное требование к издателю и студии-разработчику не поленились и поклонники серии **Thief**, новая игра которой должна появиться в следующем году. Ранее авторы обещали привлечь к работе над четвертой частью старый актерский состав, но затем на горе фанатам сообщили, что профессиональный вор Гаррет больше не будет говорить голосом Стивена Рассела. Связано это, по словам **Eidos Montreal**, прежде всего с изменениями в личности Гаррета (якобы интонации Рассела уже совсем не годятся), а во вторую очередь — с технологическим прогрессом. В отличие от первых трех игр серии, теперь актер, помимо банального наговаривания фраз в микрофон, должен будет еще и подарить персонажу свои движения, то есть выполнять на площадке сложные трюки, убедительно произнося при этом реплики. По мнению авторов, немолодой Стивен Рассел и технология Full performance capture — вещи не слишком-то совместимые. Поэтому новым Гарретом станет Романо Орзари — канадский актер, уже имеющий опыт подобной работы (Романо помогал делать анимацию для **Assassin's Creed 2**).

Впрочем, для русскоязычных любителей Thief, не владеющих английским языком, все эти кадровые перестановки не имеют ровно никакого значения: «Новый диск» сообщает, что в локализованной версии Гаррета озвучит актер Александр Носков (в кино его голосом говорили, например, Джанго и Зеленый Фонарь). Тут, как не трудно догадаться, петиции вряд ли будут уместны. ■

КИФЕР САЗЕРЛЕНД В СВОЕ ВРЕМЯ БЫЛ ГЕРОЕМ ОДНОЙ ИГРЫ (ОТВРАТИТЕЛЬНЫЙ ЭКШЕН 24: THE GAME ПО МОТИВАМ СЕРИАЛА), НО УЖЕ СЕЙЧАС МОЖНО СМЕЛО ГОВОРИТЬ, ЧТО НА ЭТОТ РАЗ ОПЫТ ПОЛУЧИЛСЯ ГОРАЗДО БОЛЕЕ УДАЧНЫМ.

ЯРКИЙ ОБРАЗ ДЖОКЕРА УЖЕ НЕ РАЗ ПОМОГАЛ АКТЕРАМ В ПОЛНОЙ МЕРЕ РАСКРЫТЬ СВОЙ ТАЛАНТ, И ДАЖЕ ВЕЛИКОГО МАРКА ХЭМИЛЛА МНОГИЕ СЕГОДНЯ ЗНАЮТ НЕ ТОЛЬКО И НЕ СТОЛЬКО ПО РОЛИ ЛЮКА СКАЙУОКЕРА..

ВНЕШНЕ ЭРИК ДЖОНСОН КУДА СИЛЬНЕЕ ПОХОЖ НА СЭМА ФИШЕРА, НЕЖЕЛИ МАЙКЛ АЙРОНСАЙД. ПРАВДА, МОЛОДОЕ ЛИЦО ГЕРОЯ И ЕГО НЕИЗМЕННО ОТЛИЧНАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ФОРМА С КАЖДОЙ ИГРОЙ СМОТРЯТСЯ ВСЕ БОЛЕЕ И БОЛЕЕ СТРАННО.



АВТОРЫ THIEF 4 ПРИНЦИПИАЛЬНО НЕ ХОТЯТ НАКЛАДЫВАТЬ ГОЛОС ОДНОГО АКТЕРА НА ДВИЖЕНИЯ ДРУГОГО, ТАК КАК ЭТО, ПО ИХ СЛОВАМ, НА КОРНЮ УБИВАЕТ ВСЮ СУТЬ РАБОТЫ С СОВРЕМЕННЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ ЗАХВАТА ДВИЖЕНИЙ.

Ян Кузовлев

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМЫ
PC, PS4
ДАТА ВЫХОДА
2014 год
САЙТ ИГРЫ
battle.net/d3

DIABLO III
REAPER OF SOULS

ВРЕМЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В клиент **Diablo 3** заходишь и видишь оптимистичные цифры: друзья не были в игре в среднем 160 дней. Полгода назад на официальном форуме почти все время можно было наблюдать нелепые движения и не совсем удачный Damage Control руководителя проекта Джея Вилсона (сейчас он ушел с поста и занимается другими играми **Blizzard**). Его неоднозначные решения по поводу баланса в Diablo 3 выводили из себя игроков. Поклонники дождались совсем не того, чего ожидали. Попытки исправить ситуацию, конечно же, были — череда патчей постепенно изменяла игру, — но каждое обновление почему-то воспринималось в штыки: безумные цены на ремонт, переработка лута, поддержка аукциона...

Новый руководитель, Джош Москейра, уже занимался консольной версией. Именно этот человек и решил упразднить аукцион, изменить направление проекта. Сейчас он вовсю работает над дополнением, но, кажется, никакая сила во вселенной не сможет доказать некоторым людям, что игра стала хорошей. И это печально.

Одна нога здесь, другая там

Мы уже узнали, насколько все изменилось, поиграли в бету **Reaper of Souls** (и продолжим это делать — изучать игру можно долго, прохождение не должно ограничиваться только новым персонажем). Фактически перед нами полная версия игры, разве что не хватает финального, пятого актового босса. Множество деталей еще не утверждено; характеристики скиллов, цены, эффекты от рун и все остальное может в любой момент измениться. Мы же расскажем о ключевых вещах. Что стало с предметами? Как

Крестоносец по уши закован в броню и готов к покорению преисподней!

Вестмарш — место мрачное и крайне недружелюбное. Противники не дают продохнуть, а улицы полны трупов.

У чародейки появились новые пассивные способности. Наша любимая — Dominance, позволяет держать щит, если мы успешно убиваем монстров.

Вещи зачастую падают полезные. Если бы не дорогостоящий рубин в молоте, крестоносец давно схватил в руки клинок.

теперь зарабатывать опыт? Почему можно больше не устраивать чертям судный день?

Этот материал написан по впечатлениям от игры за крестоносца в новом режиме приключений. Кроме того, в бета-версию получилось импортировать старого персонажа, чародейку 60-го уровня, и начать путешествовать с ней по Вестмаршу. Тут бы неплохо услышать печальную историю про черный камень души с запертым внутри злом и то, как архангел Малтиэль этот камень похитил, но пятый акт подождет, да и Diablo больше не про историю игра, а про немного другие материи. Настало время настоящих приключений!

Новый режим Adventure — это практически полный отказ от сюжета, мы просто бегаем по локациям в поисках подземелья или босса, выполняем незначительные поручения вроде помощи некроманту из второго акта. Ага, нашли место, устроили зачистку, получили заслуженную награду. Иногда нужно разделаться не только с особо сильным монстром, но и убить как минимум 50 других тварей — нормальная система произвольных квестов, как в любой MMO. Завершать задания получается быстро, на каждое уходит по десять-пятнадцать минут. Локации меняются с огромной скоростью, причем перемещаться в новом режиме можно по всему миру. Надоели пустыни? Возвращаемся в первый акт, из него сразу в четвертый. Даже места в пределах одного акта можно посещать в любом порядке.

Если что, уровни монстров подстраиваются под вашего персонажа, поэтому вполне возможно создать нового героя и спустя двадцать минут уничтожить Диабло, но ворох предметов за такой подвиг не дадут. В Reaper of Souls система поощрения игрока сильно изменилась. За успешное прохождение произвольного квеста мы получаем опыт, золото и отдельную, новую валюту под названием «кровавые осколки» (Blood Shards). Более того, мы гарантированно зарабатываем Horadric Cache — мешочек с разными предметами и расходниками. Это своего рода пиньята, только вместо конфет мы получаем какую-нибудь броню или остро заточенный топор. Кроме того, в городах стоят новые NPC и обменивают кровавые осколки на произвольные предметы — почти как Гид из второй части.

За прохождение линейки заданий нас награждают пиньятой покрупнее. Принцип раздачи подарков, если честно, ничем не отличается, просто из большого Horadric Cache выпадает совсем уж неприличное количество предметов. В каждом случае есть неплохой шанс получить артефакт. Мы точно не подсчитывали, но где-то в одном из двадцати мешков выпадает легендарный предмет. В оригинальной Diablo 3 такое получалось найти на сороковом часе игры, здесь же немного быстрее. Два часа — и наш персонаж ходил в чудо-штанах, от которых омерзительно воняло, да так, что сами демоны из преисподней задыхались в адских муках. Важная мелочь по поводу артефактов: они привязываются к аккаунту, и их даже не получится передать другому игроку! Исключения есть, предмет можно отдать в течение двух часов только тому человеку, который находился в Сети на момент появления артефакта.

По ту сторону портала

Кроме обычных поручений, есть вариант отправиться в неизвестность через особый портал. Так просто он не открывается — герою обязательно нужно найти Rift Keystone. Попадается он как раз из тех самых мешочков с призами. На каждое посещение портала уходит по камню. Отличие от обычных приключений можно описать так: побочные задания забрасывают нас в знакомые места, Алькарн так и останется Алькарном, где развлекаются культисты и прячется ведьма Магда. Путешествие же в разлом — чистый, ничем не замутненный экшен. Мы двигаемся по бесконечной цепочке из разных локаций с измененной цветовой палитрой и совершенно непредсказуемым набором противников. Что попадется дальше? В какую ситуацию попадет игрок? Неизвестно. Избегать врагов не получается — напротив, мы должны уничтожить определенное количество. После этого из ниоткуда появляется босс, Хранитель разлома. Опять же, за победу над чудовищем мы гарантирован-

Лут сыплется с монстров как из рога изобилия. Успевай только собирать и переплавлять во что-нибудь полезное.

Зачаровать предмет проще простого, достаточно только выбрать неугодную характеристику, а потом спустить половину запасов золота на ее сброс.

Даже в первом акте нужно быть начеку. Элитные монстры не знают пощады и могут расковырять даже такую жестяную банку, как крестоносец.

Никакого солнечного света, радуги и красивой природы. От пятого акта веет безысходностью. Не такой страшной, впрочем, как в Path of Exile.

но получаем награду — больше никаких грустных забегов в попытке собрать побольше «желтых» предметов.

Все, что связано с произвольными заданиями и путешествиями в портал, резко меняет отношение к Diablo 3. Можно скептически заявить, что игра осталась прежней — знай себе, гуляй по просторам Санктуария и кроши скелетов в мелкую труху, пускай и немного в другом порядке, — но тут можно легко упустить тот факт, что в режиме приключений Blizzard отошли от повествовательных механик и оставили чистый геймплей. Сейчас Diablo как никогда близка к жанру Roguelike. В первую очередь дополнение будет интересным для поклонников «героического», хардкорного режима. Любители пощекотать нервы наверняка уже могут цитировать реплики всех NPC, раз за разом проходить одни и те же сюжетные квесты. Вот им заниматься такими ужасными вещами приходится чаще всех. Теперь же каждая игровая сессия будет непредсказуемой, а игра для хардкорщиков (и всех остальных) приобрела новый смысл.

Рыцарь света

Осваивали и тестировали приключенческий режим мы на новом персонаже, крестоносце. Грубо говоря, это герой, который всячески старается минимизировать входящий урон и контролировать толпу. У него есть способности и руны под восстановление здоровья, повышение защиты и усиление сопротивлений. Чем-то он похож на паладина из **Diablo 2**, но не так активно полагается на ауры. Вместо них у крестоносца есть так называемые «законы», хотя принцип действия почти не изменился. Закон действует постоянно и немного повышает характеристики у героя и его товарищей, хотя в определенный момент действие закона можно на время усилить, тогда способность начнет работать в несколько раз эффективнее.

Иконические навыки частично остались, вокруг крестоносца могут вертеться молотки, герой с неистовым рвением режет и сокрушает врагов. Базовые и вторичные способности неплохо работают в ближнем бою, крестоносец активно полагается на свой щит — некоторые скиллы как раз на нем сильно завязаны.

Контролирует толпу рыцарь просто отлично: тут и святое сияние от щита, как «ослепляющая вспышка» у монаха, и провокация, и более радикальный метод — крестоносец просто запрещает чудовищам передвигаться в пределах определенного радиуса, и те стоят как вкопанные целых семь секунд. Чуть ближе к поздним уровням держаться вблизи всяких чертей становится неуютно, поэтому основной тактикой остается манипуляция толпой и дистанционные, особо мощные атаки.

Здесь крестоносцу уже начинают завидовать колдуны и чародеи. Персонаж крепкий, прячется за десятком слоев брони, держит в одной руке двуручный массивный молот, а в другой — толстый, неподъемный щит. При этом он призывает с небес свет, который проще всего охарактеризовать как «ионная пушка из **Command & Conquer**». Сама ищет врагов, сама их сжигает. До сияющей брони крестоносца не долетают даже ошметки и капли крови монстров, настолько эффективно работает способность. Если же и этого недостаточно, то крепко сбитый храмовник сам с легкостью взмывает в небеса, вызывает грозу и сокрушает всех тварей в эпицентре одним могучим ударом меча.

Если уж дело совсем плохо, то герой призывает на помощь коня, на котором с легкостью продирается сквозь толпу чертей. Трюк, если что, работает ничуть не хуже чародейского телепорта, а выглядит в десять раз круче. Несмотря на всю благообразность крестоносца, он не стесняется передвигаться даже на огненном скакуне. Словом, новый герой настолько универсален, что играть за него — одно удовольствие.

Есть смысл и в том, чтобы изучить старых героев. Во-первых, максимальная планка уровня поднялась с 60 до 70, а paragon-ступени и вовсе ничем не ограничены. Во-вторых, у каждого героя появилось по новой активной способности, некоторые руны радикально переделали, а пассивные навыки иногда меняют восприятие игры за того или иного персонажа. Чародейке, например, можно не заморачиваться с щитом — все поглощение урона теперь работает

Это карта мира, внизу указан список квестов и награда за их выполнение.

Волшебные молотки, которые были популярны у «хаммердинов» в Diablo 2, здесь не такие эффективные.

По дизайну новые локации выигрывают у стерильно-корейского перламутрового рая.

В новом акте монстры, как правило, работают в команде и дополняют друг друга. Натиск чудовищ даже сильнее, чем перед битвой с Диабло!

через пассивный Galvanizing Ward и еще один скилл, который при убийстве противников на небольшое время дает прибавку к поглощаемым повреждениям.

Система «нефалемской доблести» полностью упразднена, теперь подолгу оставаться с одним и тем же набором активных способностей не имеет смысла, более того, игрока подталкивают к экспериментированию над билдами, да и комбинации способностей, которые хорошо работают против толпы, могут оказаться совсем бесполезными при сражении один на один и наоборот. Paragon-уровни не дают автоматический прирост характеристик, на этот раз мы выбираем бонусы сами — небольшой компромисс к жалобе на тот факт, что персонажи в Diablo 3 прокачиваются слишком уж одинаково и не имеют никакой индивидуальности.

Единственный и неповторимый

Разнообразие нас ждет не только внутреннее, но и внешнее. Новая ремесленница зачаровывает предметы и изменяет их форму. Практического применения у последней способности никакой, но, если помните, под конец игры герои превращаются в сомнительных персонажей из корейских MMO: метровые рога на шлемах, сотни заклепок, необъятные наплечники, десяток черепов на нагруднике… Теперь броню можно не только перекрашивать, но и видоизменять по вашему вкусу. То же касается и оружия — некрасивый топор можно превратить в элегантный клинок, а потрескавшийся череп в руках у чародейки в новенький, сверкающий щит. Эстеты, конечно же, будут рады.

Для прагматиков у зачаровательницы есть более интересная возможность. Мы вручаем женщине редкий предмет или артефакт, выбираем из предложенного списка неугодную нам характеристику и за определенную плату можем ее изменить на что-нибудь произвольное из списка. Заменить, например, бонус к ловкости бонусом на силу или даже создать отдельное гнездо для драгоценного камня.

Кстати, в Reaper of Souls появились не только новые уровни для камней, но и бриллианты. Если такой вставить в оружие, то оно будет наносить дополнительный урон против элитных монстров. Инкрустация драгоценностями шлема снизит «перезарядку» разных способностей, а в броне бриллиант будет просто повышать сопротивление ко всем элементам. У ювелира камни можно и не комбинировать, все драгоценности, даже высокоуровневые, сейчас постоянно падают с монстров. Это вносит дисбаланс. У камней нет ограничения по уровню, поэтому достаточно набрать низкоуровневой экипировки с гнездами, инкрустировать ее как надо и отправить неопытного персонажа на высокий уровень сложности зарабатывать много опыта.

Зачем убивать зло четыре раза?

Систему сложности тоже переработали, теперь уровней всего пять, в опциях ничего подкрутить не получится. Более того, игроку теперь необязательно продираться через несколько кругов ада, жесткое разделение на normal-nightmare-hell-inferno упразднили, четыре раза проходить игру не нужно. Для справки, крестоносец 35-го уровня на третьем уровне сложности боится монстров из первого акта. Для чародейки 60-го уровня проблемы с элитными монстрами могут возникнуть уже на втором.

У особо крепких чудовищ появились новые модификаторы и способности. Из отдельно опасных гадостей можно отметить префикс Poison. Монстр разбрасывает несколько ядовитых луж, которые растекаются в форме крестов. Чем-то эффект напоминает лужи от «осквернителей», только получается так, что ядом заливает почти весь экран. Некоторые враги научились не только притягивать «вихрем», но и просто телепортировать героя в произвольное место. Зачастую это не так опасно и может даже помочь. Группы элитных монстров стали намного эффективнее действовать, миньоны прибавили в здоровье и, кажется, начали преследовать героя намного агрессивнее..

Раньше разница в силе героя и монстров нивелировалась аукционом, но к выходу Reaper of Souls студия откажется от этой системы. Отсутствие аукциона также меняет всю игру — обладатели версий на консолях об этом и так знают. Раньше ведь была знакомая ситуация: играешь без аукциона, иногда выпадают клинки и броня, но ничего любопытного и мощного. Ты постепенно сталкиваешься с проблемами, потом по дешевке набираешь редких предметов, бегаешь и отделываешь всех как бог черепаху, снова закупка… Все оружие и броня, которое можно было отыскать «в поле», никак не могло сравниться с роскошной экипировкой из аукциона.

Теперь все, времена золотой лихорадки и возможности скопить на яхту продажей предметов ушли. Купленные шмотки со временем обесценятся, так как планка уровня предметов тоже поднимется до 70. Предметы и их дроп в Reaper of Souls немного переделали. Всегда есть большой шанс, что редкий предмет вам выпадет с подходящими характеристиками. При игре за чародейку выпадает броня с бонусом на интеллект или жезл с усилением активной способности — например, улучшение урона от морозного луча на целых пятнадцать процентов! Кроме того, бонусы соответствуют предмету: на арбалете никогда не будет характеристик, полезных для варвара, а топор вряд ли заставит колдуна поумнеть.

■■■

Все, что происходит с игрой в дополнении Reaper of Souls, — это редкий случай, когда у разработчиков меняется видение проекта. Игра до сих пор может не нравиться поклонникам игр «старой формации» (вроде **Path of Exile**), хотя бы тем, что в Diablo 3 нет лэддера, попадания атак обсчитываются по-другому, и вообще главная проблема игры — это почему-то не Diablo 2. Аудитория словно играет в свой, идеализированный в голове проект, требует странные вещи, когда давно следует прийти и понять, что Reaper of Souls уже работает так, как нужно. В дополнении Blizzard всеми силами стараются проект перекроить, сделать комфортным для игры Roguelike, и у них наконец-то это получается. ■

Будем ждать?

Совсем не та Diablo 3, которую мы видели на момент релиза. Больше нет сомнительных механик, зато есть такой контент, о котором мы всегда мечтали.

Процент готовности:

80%

- **ЖАНР**
  MMO
- **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК**
  GAIJIN ENTERTAINMENT
- **ПЛАТФОРМЫ**
  PC, PS4, MAC
- **ДАТА ВЫХОДА**
  2014 год

ДНИ ГРОМА

WAR THUNDER ГОД СПУСТЯ: ТАНКИ, САМОЛЕТЫ И МАЛЕНЬКИЙ БАРАБАШКА

Наш предыдущий обзор **War Thunder** был написан прошлой зимой, во времена патча 1.27. Но игра все еще находится в стадии активного бета-теста и активно развивается: разработчики продолжают экспериментировать с геймплеем, экономикой, режимами, системой прокачки. Проект постоянно эволюционирует, и, если сравнить то, чем он был год назад и чем стал сегодня, мы увидим две совершенно разных игры. А точнее, даже три совершенно разных игры, потому что с появлением танков War Thunder перестал быть одним только авиасимулятором — теперь это глобальная военно-историческая MMO, бои в которой будут вестись на просторах трех стихий и которая охватит временной промежуток от начала Второй мировой до корейской войны. Проигнорировать такое событие мы не могли, а потому подготовили для вас максимально подробный материал, в котором расскажем, что произошло в War Thunder за последний год, какой игра является сегодня, а также дадим предварительный обзор танковых сражений.

РУЛИМ НА ВЗЛЕТНУЮ

История War Thunder началась как история авиасимулятора, ее даже анонсировали под названием World of Planes. Однако довольно скоро разработчики поняли, что могут создать не просто авиаэкшен, а нечто совершенно уникальное — полномасштабный симулятор поля боя, на котором найдется место и танкам, и самолетам, и даже кораблям. И речь идет не о «шутере с техникой» типа **Battlefield**, **Arma** или **Heroes & Generals**, а совершенно новом жанре, для которого пока даже названия не придумали: тройных симуляторов, причем еще в формате MMO и со столь детальной проработкой каждого вида техники, игровая индустрия до сих пор делать просто не осмеливалась. Поэтому имя World of Planes сменили на War Thunder — оно подходит не только для авиации, но и других родов войск, да и звучит более внушительно.

Тем не менее тон всему проекту задала именно авиация. Gaijin Entertainment занимается созданием авиасимуляторов очень давно: сначала был «**Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники**», ставший самым популярным авиасимом на консолях и вошедший в десятку лучших представителей жанра по версии Gamerankings, затем **Apache: Air Assault** и **Birds of Steel**. Проекты были реалистичными, но никогда не переходили ту грань, когда игра перестает быть игрой и превращается в занудный тренажер для выпускников летных училищ. И когда компания взялась за создание MMO, она не изменила традициям. War Thunder полу-

WAR THUNDER ОХВАТЫВАЕТ ВРЕМЕННОЙ ПЕРИОД с 1930-х годов до корейской войны. От бипланов до реактивных истребителей, от многобашенного Т-35 до сверхбронированного ИС-4.

С БОЕВ МАНЕВРЕННЫХ БИПЛАНОВ начинается карьера каждого пилота. Но некоторые так на них и остаются, считая их самым фановым, что есть в игре.

чился очень реалистичным, но в то же время доступным и захватывающим.

Если посмотреть на ролики или скриншоты, можно подумать, что перед нами суперхардкорный симулятор, но на деле новичок может вполне осознанно провести первый бой, даже не пройдя обучение. Благодарить за это стоит интуитивно понятное управление: с помощью мыши вы показываете направление, куда хотите повернуть самолет, а искусственный интеллект, названный «виртуальным инструктором», сам регулирует угол отклонения плоскостей для достижения наилучшего результата. При этом вы можете регулировать газ и подруливать самолетом с клавиатуры. Звучит немного запутанно, но на практике управлять самолетом оказывается ничуть не сложнее, чем рулить машиной в каком-нибудь GTA, и уже через пять секунд новички лихо крутят бочки и закладывают виражи, наслаждаясь чувством полета.

Правда, очень скоро любой игрок понимает, что лишь красиво виражить и делать бочки для победы недостаточно, и начинает искать на форумах премудрости высшего пилотажа. Тут его подстерегает сюрприз: оказывается, премудрости эти были известны минимум семьдесят лет назад! War Thunder настолько точно моделирует реальные бои, что знаменитое покрышкинское «Высота, скорость, маневр!» остается актуальным и по сей день.

Также как первые асы Первой мировой учили молодняк крутить-вертеть головой на 360 градусов, и нынешние ветераны игры учат новичков, что грамотный обзор и знание того, что происходит позади тебя, — важнейшее условие долгой жизни на поле боя. Знание уязвимых мест бомбардировщиков и мертвых зон их огневых точек, умение оценивать поле боя и грамотно строить заход на атаку, способность реализовать возможности своей машины на сто процентов — все, что было важно тогда, важно и для тех, кто решится стать асом виртуального неба в War Thunder.

Этот же подход был использован и при создании наземной техники. Доступное управление и интересный геймплей, но при этом точное моделирование условий реального сражения. Никаких полосок здоровья — как и в случае с самолетами, для вывода танка из строя надо уничтожить жизненно важные модули. Никаких условностей в системе видимости — танки не должны исчезать и появляться посреди поля. Но в то же время разработчики не идут на принцип и делают разумные послабления в угоду играбельности, поэтому чинить гусеницы по полчаса не придется. В аркадном режиме. Но позже появится и симуляторный режим, который находится сейчас в разработке, и там жизнь любителям хардкора обещают усложнить так, что мало не покажется… В общем, танковая армада готова с честью поддержать планку качества, заданную воздушным флотом. Давайте посмотрим, что же получилось.

ТАНКОВЫЙ РАШ

В самом низу интерфейса ангара скромно приютились три кнопки: «Авиация», «Армия» и «Флот». Для большинства игроков пока работает только первая, а остальные вот уже много месяцев дразнят своей

ИГРОМАНИЯ В НЕБЕ

Если вы по прочтении этой статьи захотели и сами побывать на боевых рубежах War Thunder или если уже являетесь поклонником этой игры, у нас для вас есть замечательный подарок — бонус-комплект War Thunder Igromania Pack! В его состав входит 200 золотых орлов, наклейка с логотипом «Игромании» и, главное, эксклюзивный советский одномоторный поршневой истребитель ЛаГГ-3 23-й производственной серии.

Самолеты ЛаГГ-3 появились в самом начале войны и были призваны заменить морально устаревшие «ишачки» и «чайки», которые на тот момент являлись основными истребителями ВВС РККА. Первые модели этого истребителя начали поступать в части весной 1941 года, за несколько месяцев до начала Великой Отечественной войны, а его модификации производились вплоть до 1944 года.

Самолеты ЛаГГ-3 23-й серии поставили на конвейер в конце 1941 года, когда машина уже прошла суровое крещение огнем. Конструкторы доработали планер самолета, изменили хвостовое оперение и улучшили его летные характеристики. Армия остро нуждалась в штурмовиках для непосредственной поддержки сухопутных войск, и часто эту роль приходилось выполнять истребителям, поэтому 23-я серия была оснащена внешними бомбодержателями, а также направляющими для пуска ракет РС-82.

Как видим, в свете скорого выхода наземной техники самолет этот будет более чем актуальным! Как же получить его и все остальные бонусы? Для этого потребуется зайти на страничку warthunder.ru, нажать на находящуюся справа кнопку «Активировать ключ», авторизоваться на сайте, введя в появившемся окне логин и пароль своего аккаунта (если вы не залогинились на сайт ранее), после чего ввести бонус-код (напечатан на последней странице журнала) . Все очень просто!

ПОКА НЕ У ВСЕХ бомбардировщиков есть кокпиты, но после релиза разработчики обещают взяться за них всерьез.

В «СИМУЛЯТОРНЫХ БОЯХ» все как в реальной жизни: сидишь в кабине и крутишь головой, пытаясь заметить противника раньше, чем он заметит тебя.

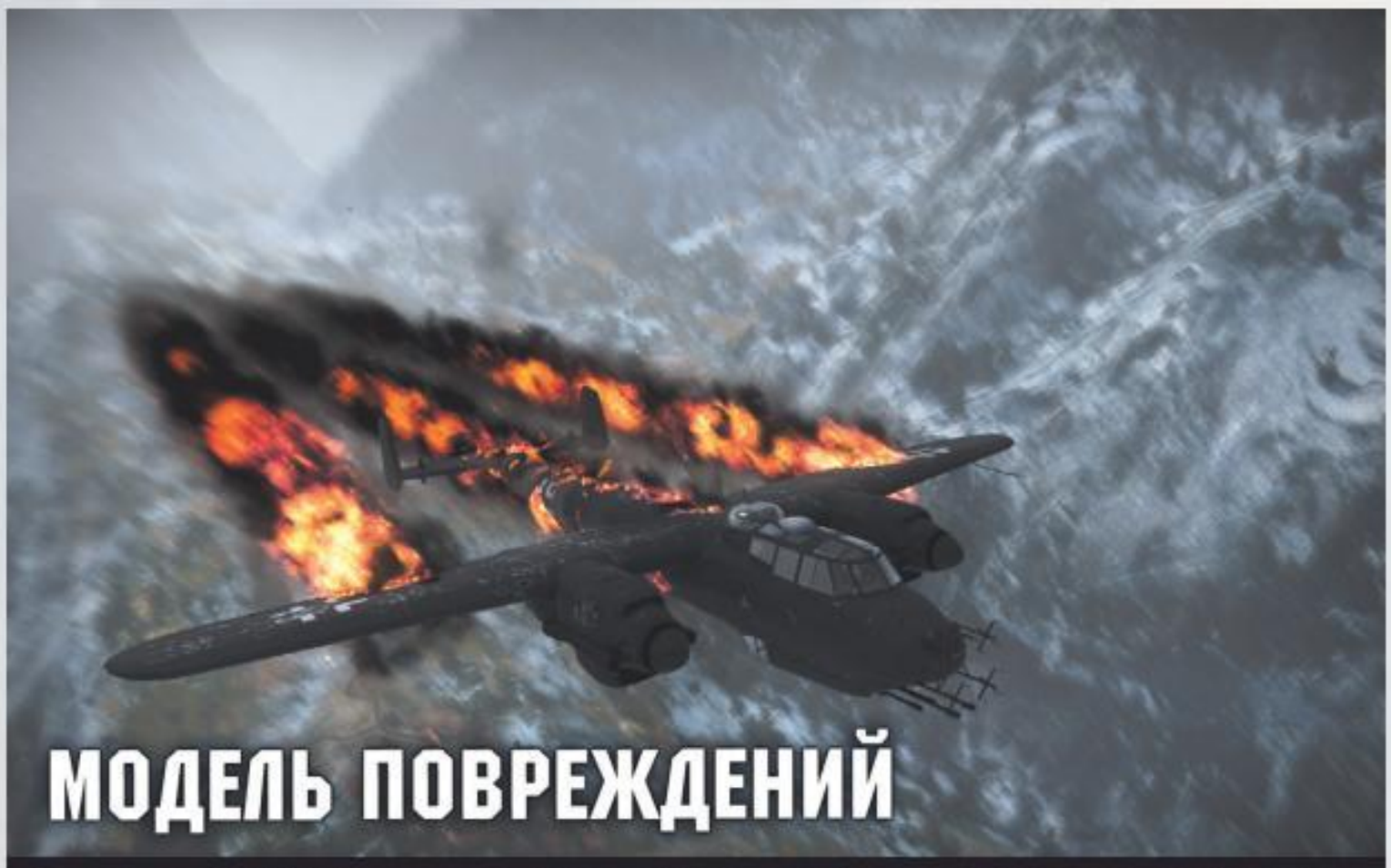
недоступностью (при нажатии на них выводились сообщения, что данный раздел игры пока не готов). И вот в декабре стартовал закрытый бета-тест второго раздела игры, позволивший наиболее везучим представителям воздушной элиты спуститься, наконец, с небес на землю и пощупать за выхлопные трубы первые изделия бронетанковой промышленности, попавшие к ним в ангар.

Танковый парк пока представлен советскими и немецкими ветками; запланировано более 80 машин, но на старте их около шестидесяти. Как и в самолетах, каждая модификация считается за отдельную машину — одних только Т-34 имеется шесть штук, от ранней версии с фугаской Л11 до поздних моделей Т-34-85. В немецкой ветке также имеется по шесть вариантов Stug III, PzKpfw III и PzKpfw IV. Кого-то это может огорчить, но нам нравится: во-первых, модификации одного танка сильно отличаются друг от друга — разные двигатели, толщина брони, разное вооружение и даже заметные отличия во внешнем виде. Во-вторых, даже без учета модификаций танков более чем достаточно. В-третьих, бои будут походить на реальные сражения, а не на парадный выезд музея редкой боевой техники, а в-четвертых, качать все танки подряд для перехода на новый ранг техники совершенно не обязательно. Так что лишние модификации, как и в самолетах, — это лишь хорошая возможность взять запас любимой техники. Убили ветеранский «пазик»? Выкатываем из гаража следующий!

Поклонники советской бронетехники встревожились было, не обнаружив в списках машин любимый КВ-1С, но волноваться не стоит: конечно, разработчики не пройдут мимо иконы отечественного танкопрома. Зато фанаты немецких машин имеют полное моральное право впасть в шок, так как их ветка заканчивается на Panter II и «Королевском тигре», в противниках у которых значатся послевоенные ИС-4 и Т-54. Никаких «Маусов», танков серии «Е» и прочих оригинальных образцов техники, существовавших по большей части лишь в воспаленном воображении конструкторов Третьего рейха. Хотя разработчики на этот счет не беспокоятся — они считают, что «Королевский тигр», особенно если дать ему орудие помощнее, даст прикурить кому угодно. Как показали послевоенные тесты, бронепробития его орудия хватало, чтобы прошивать Т-54 в литую башню.

Крутя камеру и осматривая со всех сторон модели танков, сложно не поразиться уровню детализации: ящички, лючки, болтики-заклепки проработаны очень тщательно, на гусеницах можно отчетливо различить каждое звено, да что там — при большом увеличении можно различить даже царапины на полированном металле зубца гусеницы, если, конечно, вы найдете достаточно большой монитор, чтобы разглядеть такие нюансы. Да компьютер помощнее в придачу, так как требования для максимальных настроек по сравнению с самолетным режимом заметно поднялись. Зато минимальные требования остались прежними, поэтому владельцам калькуляторов можно не беспокоиться — превосходная оптимизация всегда была сильной стороной игры.

Танки имеют бывалый вид: помятые брызговики, царапины, облупившаяся краска, ржа и грязь. После того как в Сети появились первые скриншоты, некоторым игрокам показа-



МОДЕЛЬ ПОВРЕЖДЕНИЙ

В модели повреждений War Thunder просчитывается каждая вылетающая из ствола пуля — ее вес, скорость, воздействие отдачи на прицел, учитывается ее форма и калибр, температура и плотность воздуха. При попадании сервера учитывают и угол попадания, и из какого материала выполнены пробитые пулей модули, рассчитывают последствия попадания в зависимости от типа снаряда. Внутренняя структура самолетов имеет до сотни модулей, которые можно повредить: лонжероны крыла, обшивка, оперение, бронелисты, двигатель, баки, маслорадиаторы и множество других.

Все это позволяет обходиться без полоски здоровья, рассчитывая последствия попадания с максимальной точностью. Например, пробитие обшивки почти не принесет вреда, воздушный двигатель вполне может пережить попадание, лишь потеряв в мощности, зато пробитая рубашка двигателя водяного охлаждения приведет к его быстрому выходу из строя. Пробитие силовой конструкции может ослабить ее, и тогда при большой перегрузке поврежденное крыло просто отвалится.

Аналогичная система повреждений имеется и у танков. Детальная схема бронирования, уничтожение только путем выведения из строя ключевых модулей, тщательный просчет всех нюансов баллистики и взаимодействие снаряда с броней и внутренностями танка… Все это позволит поднять достоверность танковых баталий на совершенно новую высоту.

ПОГОДНАЯ СИСТЕМА БУДЕТ ОДИНАКОВОЙ ДЛЯ ВСЕХ. А значит, водителей танков ждут не только солнечные дни, но и затянутые пеленой небеса, прекрасные закаты, дожди и туманы, а может быть, даже и ночные операции.

лось, что художники даже чуть перестарались с ржавчиной в угоду более эффектному виду. Однако, как сказали нам по секрету разработчики, в будущем они планируют дать танкистам возможность настраивать степень визуального износа на свой вкус, получая в ангар либо свежую машину, только что прибывшую с завода, или же потрепанного в боях ветерана.

От моделей танков не отстают и спецэффекты. Взрывы, выстрелы, факел горящего тола из люка танка со взорванной боеукладкой, отлетающие башни… Навесное оборудование вовсе не декорации — все эти ящички, фары и прочие детали экстерьера можно отстрелить и отломать.

Всего в игре будет пять классов бронетехники — легкие танки, средние танки, тяжелые танки, самоходная артиллерия и зенитные установки. Легким танкам отвели роль разведчиков, они помогут обнаружить врага и наведут на него мощный артиллерийский удар, особенно опасный для хорошо защищенных и медлительных машин. По сути, легкие танки — это такая замена стратегической артиллерии, которая формально управляется ИИ и непосредственного участия в бою не принимает. Ее позиции находятся глубоко в тылу

В ИГРЕ МОЖНО найти вызов своим способностям не только в бою. Например, вы сумеете посадить на авианосец бомбардировщик? А реактивный истребитель?

и хорошо замаскированы, но могут быть найдены и уничтожены как авиацией, так и наземными силами. Кстати, охота за вражеской «артой» тоже задача легких танков.

Конечно, роль артнаводчиков для легких танков не более чем игровая условность, но решение отличное, убивающее одним выстрелом сразу двух зайцев. Во-первых, для любителей быстрой езды появился класс, который действительно может сделать на поле боя что-то полезное. Во-вторых, такая артиллерия не будет тормозить динамику боя. Мы имеем честную дуэль: чтобы избавиться от опасности достаточно найти и убить легкий танк, а попытка отсидеться в укрытии может лишь усугубить ситуацию.

Средние танки займут роль быстрых универсалов. Их задача — отстреливать легкие танки и самоходки, искать слабые места обороны, прорывать фланги и устраивать рейды в тыл противника. Тяжелые танки идеально подходят для уничтожения средних танков и медленного продавливания обороны, хотя при нужде они и сами могут обеспечить неплохую защиту. Противотанковые САУ предназначены для защиты и огневой поддержки наступающих частей, а их главное достоинство — мощное орудие — позволяет расправлять-

СБИТЬ СНАРЯДОМ БОМБАРДИРОВЩИК в War Thunder вполне реально, благо их девиз — «Пусть слабаки бомбят с десяти километров, а мы будем бомбить со ста метров и ниже!».

ЧТОБЫ ЛУЧШЕ ОЦЕНИТЬ качество графики, мы увеличили картинку. Детализация такова, что можно разглядеть фактуру металла и особенности конструкции каждого грунтозацепа.

ДЕТАЛИЗАЦИЯ САМОЛЕТОВ не такая высокая, как у танков, но, тем не менее, на текстурах можно разглядеть в буквальном смысле каждую заклепку.

ся с самыми тяжелобронированными целями. Так замыкается пищевая цепочка игры — для каждого есть свое место, своя жертва и свой охотник.

Единственный класс, выпадающий из этой цепочки, — зенитные установки. Слишком уязвимые для атак с земли, они единственные, кто сможет обеспечить защиту ключевых точек от атак авиации. Пока эти зенитки никто не видел, но всем страшно интересно, как этот класс приживется в игре. То, что поклонники у него найдутся, сомневаться не приходится — еще со времен закрытого теста нет-нет да попадаются любители сесть на бомбардировщике куда-нибудь в горячую точку (лучше всего на аэродром врага), а затем поиграть в «зенитку» с помощью оборонительных турелей.

Теоретически танк и сам может убить самолет, особенно если учесть, что охотники за наземными целями любят летать «нызенько-нызенько» даже на стратегических бомбардировщиках. Поэтому попасть в прущий на тебя самолет снарядом вполне реально, пусть и очень сложно. Некоторые игроки опасаются, что танки станут для летунов не более чем вкусной целью, но на деле разработчики облегчили танкистам жизнь как могли. С техники убрали маркеры, так что разглядеть их с высоты, да еще посреди какого-нибудь леса, будет очень непросто. Вдобавок ослабили (а точнее, сделали более реалистичным) действие бомб, поэтому целиться при бомбометании придется гораздо точнее. Штурмовики и пикировщики переживут, зато тяжелым бомбардировщикам придется несладко.

ГЛАВНОЕ — СОБЛЮДАТЬ РЕЖИМ

За прошедший год в режимах воздушных боев изменилось очень многое. Но главное нововведение — это совершенно новый режим «События», о котором игроки просили очень давно. Его идея родилась еще в те времена, когда в War Thunder был маленький онлайн и балансер не мог набрать равные команды. Воевать на биплане против реактивных «МиГов» многим почему-то было неинтересно, поэтому родилось гениальное предложение — создавать миссии с заранее определенным набором доступных самолетов. Это решало проблемы с балансом и очередями, позволяло создавать миссии с интересными сценариями и реалистичными наборами техники.

Однако главная фишка «Событий» не в том, что там есть сейчас, а в больших перспективах на будущее. Этот режим может свободно экспериментировать с настройками — к примеру, реалистичные бои на аркадных картах, аркадные бои с выключенным маркером упреждения и разделением команд по нациям… Да мало ли что можно придумать. Один из разработчиков однажды сообщил, что они даже хотят устроить в «Событиях» гонки на самолетах!

Помимо добавления нового режима, авторы переработали и старые. «Аркадные бои», как самый популярный и массовый режим, перемены

НА САМОЛЕТЫ СТИКЕРЫ МОЖНО КЛЕИТЬ как угодно. Все равно в воздушном бою разглядеть их непросто. Посмотрим, рискнут ли разработчики дать такую же свободу танкистам или нет…

затронули меньше всего. Разве что отменили бесконечное топливо, так что наводившие на всех ужас «Кометы» нынче пылятся в ангарах — как и в реальности, они летают быстро, но недолго. Пять минут работы на полной мощности, и милости просим планировать на вынужденную.

Аркадный режим ценится не только новичками, но и опытными игроками, благо аркадный он лишь на словах, а на деле список послаблений относительно более сложных режимов достаточно скромный. Целиться помогает маркер упреждения, самолет не разваливается от флаттера при превышении скорости, двигатель нельзя перегреть, боеприпасы пополняются прямо в воздухе — вот, пожалуй, и все.

Остальные особенности чисто геймплейные. Игрок может взять до 9 единиц техники, так что есть возможность рисковать и вести себя более агрессивно — это невероятно повышает динамику боя. Отсиживаться в облаках тут себе дороже: так и бой кончиться может, останешься без фрагов! Сражения проходят на небольших картах, часто со сложным рельефом. Тут вам и африканские каньоны, и норвежские фьорды, и отвесные утесы тихоокеанского острова. Самолеты появляются прямо в воздухе, благодаря чему стрельба начинается уже через минуту-другую после старта боя.

«Исторические бои» переименовали в «Реалистичные бои» — игроки долго сетовали, что историчности там не больше, чем в фильмах Бондарчука, иронично советуя переименовать их в «Сказочные». После появления миссий в жанре альтернативной истории разработчики и сами поняли, что название надо менять. Кстати, эта альтернативная история оказалась достаточно интересной штукой: по сюжету, в 1923 году к власти в Германии пришли коммунисты. Как следствие, во Второй мировой войне СССР и Германия сражались на одной стороне, выступив против коалиции загнивающих

ИГРАЕМ НА PS4

Когда мы были на презентации PlayStation 4 в Москве, нам удалось самостоятельно опробовать, как ощущается и играется War Thunder на консолях нового поколения. Самое главное — играть на геймпаде удобно! Тачскрин используется для навигации по меню, целиться стиком очень просто. А если купить PlayStation Camera, то появится функция хедтрекинга: поворачивая голову, вы можете управлять обзором камеры. Особенно актуально в симуляторном режиме, где благодаря отсутствию маркеров и виду из кабины управлению обзором требуется уделить особое внимание.

Некоторых беспокоит вопрос, смогут ли игроки с геймпадами соревноваться в точности стрельбы с «мышеводами»? Разработчики уверяют: смогут, и еще как. Это касается управления как самолетом, так и танком. Что касается последнего, то там геймпад и вовсе будет чувствовать себя в родной стихии — как и в реальности, горизонтальная и вертикальная наводка пушки будут осуществляться отдельно, что лишит «мышевиков» их главной форы.

Правда это или нет, проверить пока не получится. Из-за административных неурядиц с Sony владельцы ПК и консолей будут первое время играть раздельно, но разработчики заявили, что включат кросс-платформенную игру при первой же возможности.

НЕМЕЦКАЯ ПТ-САУ «ФЕРДИНАНД». Их было выпущено всего девяносто штук, но в советских частях «фердинандами» стали величать большую часть самоходок с задним расположением боевого отделения.

в своих империалистических заблуждениях западных держав — США и Британии. Пусть разработчики пошли на этот оригинальный шаг исключительно с целью облегчить работу балансеру, идея показалась нам очень интересной.

В остальном все осталось как прежде: это режим средней сложности с большими картами, без пополнения боезапаса, без маркера упреждения. Машины чаще всего стартуют на аэродроме, так что сначала надо будет взлететь и набрать высоту, что отнимает несколько минут, зато дает время проникнуться атмосферой настоящего боевого вылета.

Старый режим «Реалистичных боев» переименовали в «Симуляторные бои». Здесь все по-взрослому: вид только из кабины, никаких маркеров, плюс крайне желателен джойстик и опыт управления машиной, в противном случае даже взлететь не получится. Пока изменения ограничились только названием, но в будущем разработчики хотят полностью переработать режим, чтобы повысить его популярность.

Хардкорных игроков в процентном отношении меньше, что иногда приводит к проблемам в работе балансера. Долгие очереди, неполные команды.... Это хотят решить возможностью создания команд «на лету», запуская новых игроков в уже созданную сессию, а также делением команд не по нациям, а по стороне конфликта — страны Оси (Германия, Япония) против союзников (США, Британия, СССР). Одновременно рассматривается вопрос с созданием выделенных серверов, где сообщества хардкорных игроков смогут создавать свои собственные закутки со своими правилами.

Кроме разных уровней сложности, в игре имеется несколько режимов боев, и с вводом в строй наземной техники основным таким режимом станут совместные операции танков и самолетов. Каждый игрок сможет взять в бой любой состав техники: кто-то отдаст предпочтение самолетам, а кто-то заполнит все свободное место танками, ну а самым разумным выбором будет взять смешанный состав, потому что в бою дело найдется для всех. Танками можно будет захватывать ключевые точки, от которых зависит победа в раунде, поэтому, даже завоевав воздушное превосходство, можно проиграть сражение. В то же время без поддержки истребителей танки могут стать легкой добычей штурмовиков и бомбардировщиков.

Как известно, движок Dagor Engine не только выдает крутую графику, но еще и способен рендерить действительно огромные открытые пространства. Как-то давно разработчики говорили, что с технической точки зрения могут сделать карты площадью в сотни квадратных километров, только игроки на таких картах просто потеряются. Собственно, эта проблема встала перед ними и сейчас: даже самые ма-

ДЛЯ АРКАДНЫХ КАРТ геймдизайнеры стараются подбирать сложные рельефы — скалы и утесы, проливы и каньоны.

ОТ КАЧЕСТВА ТЕКСТУР не отстает и анимация: предкрылки, закрылки, бомболюки, воздушные тормоза — все работает как надо.

ленькие локации площадью в каких-то 30 квадратных километров оказались для танков слишком огромными. Поэтому их высаживают ближе к центру; также приняли меры против дезертиров — а то любят некоторые заныкаться в самый дальний угол и ждать, пока бой закончится.

С высоты карты выглядят так же, как самолетные, но при приближении становятся видны отличия: в районе танковых сражений гораздо больше дорог и разных нычек, за которыми танкисты смогут припарковать свою бронеконсерву. Разработчики говорят, что это временное явление и в будущем все элементы «танкового» района будут прятаться и сглаживаться.

Раздельные режимы боев также никуда не денутся. Если вы не хотите щуриться как потомственный китаец, высматривая среди деревьев притаившийся танк игрока, добро пожаловать в старые самолетные режимы — «Штурмовка» и «Превосходство». Сражений формата «танки против танков» на старте не будет, но в будущем они тоже обязательно появятся.

ОПЫТЫ НА ЛЮДЯХ

В некоторых играх пользователи жалуются на недостаток перемен: мол, который год одно и то же, сколько можно? У игроков War Thunder проблема, если ее можно так назвать, прямо противоположная — радикальные перемены случаются так часто, что многие предпочли бы, чтобы они случались чуточку реже. Больше всего за этот год игрокам запомнились, пожалуй, эксперименты с экономикой. После старта ОБТ многие жаловались на мизерные доходы и трудность содержания высокоуровневых самолетов, и только редкие «папки» уверяли, что все хорошо, и хвастались астрономическими суммами на счетах.

Разработчики пообещали исправить ситуацию, но поначалу несколько ошиблись в расчетах и чрезмерно закрутили гайки — нафармить на новые самолеты стало очень сложно. Но в итоге компания все-таки решила проблему и добилась своей цели: новичкам жить стало попроще, а лазейки, позволявшие крутым пилотам скупать на корню все существующие в игре самолеты, были перекрыты. Теперь доходность куда меньше зависит от действий игрока и привозить за вылет несколько сотен тысяч серебра стало проблематично. Зато и в минус уйти гораздо сложнее.

Танцы вокруг экономики остались в прошлом, зато эксперименты с системой прокачки — это день сегодняшний. Началось все с введения разнообразных типов патронов — фугасные, бронебойные, трассирующие, зажигательные и другие, — причем все они могут быть начинены в ленты в совершенно разных вариантах и комбинациях.

Хотя все снабжено подсказками (эта для воздушных целей, эта для наземных, эта универсальная), более эффективно оценивать ленты самому. Но для этого нужно знать, например, что зажигательно-трассирующая пуля 7,7 мм эффективна против японцев без протекторов баков, что 37-мм снаряд запросто прошьет тканевую обшивку легких бипланов насквозь, не причинив им вреда, что бронебойными снарядами 20-мм пушек хорошо выбивать движки бомбардировщика и убивать экипаж, но в то же время против истребителей куда эффективнее заряжать осколочно-фугасные. Разбираться во всех этих нюансах очень интересно, благо взяты они не потолка, а из реальной жизни.

В танках, кстати, разработчики подошли к вопросу выбора боеприпасов с еще большим фанатизмом, а значит, придется разучивать недостатки шрапнели царских времен,

БАРАБАШКА

Самым ужасным событием за этот год, конечно же, стало нашествие потусторонних сил. С некоторых пор среди игроков пошли слухи, что на полях сражений War Thunder появился страшный барабашка. Он повергал в неимоверный ужас самых смелых пилотов. Ему приписывали совершенно невероятные злодеяния, говорили, что он может запросто сожрать броневик, танк и даже целый дот с полным комплектом солдат. Наконец, разработчиков приперли к стенке и начали пытать вопросами: мол, действительно ли это ваших рук дело и зачем вы запустили в игру такое кошмарное чудовище?

Разработчики не стали отпираться и признались, что барабашка действительно их рук дело. Правда, на деле он совсем не страшный. Это обычный скрипт, который уничтожает наземную технику, гарантируя быстрое завершение боя даже в том случае, если команды не особо торопятся рвать друг друга на части. В результате выходили казусы: вот бомбардировщик заходит на цель, пикирует, сбрасывает бомбы, бомбы летят… а цель исчезает! Как, куда? Оказывается, барабашка сожрал. К счастью, его появление было мерой временной и вынужденной, теперь прожорливую нечисть снова заперли в клетку. Но легенды о нем будут помнить еще долго...

ЗНАМЕНИТЫЙ «ТИГР». Мощная броня и высокая дальность стрельбы делают его очень опасной машиной. Хотя, конечно, главное его преимущество — чертовски крутой вид.

ИС-3 НЕ УСПЕЛ ПОВОЕВАТЬ, зато сильно поразил западных союзников на параде в честь Победы. А его компьютерная модель впечатляет детальностью проработки — один пулемет чего стоит!

САМОХОДКУ ИСУ-152 в частях прозвали «Зверобой», уж больно хорошо она снижала поголовье тигров, пантер, слонов и прочих носорогов.

РАБОТА КИПИТ

Работа над игрой кипит вовсю. Как раз во время подготовки этого материала вышел патч 1.37, в котором, кроме новой системы прокачки, появилась масса интересных вещей. В рамках подготовки к приходу наземной техники добавили рендер с поддержкой DX11, он улучшил детализацию на всех настройках качества и увеличил производительность — на некоторых видеокартах прирост составил целых 25%. Из визуальных отличий заметнее всего изменение покрытой травой земли — поверх нее наложили интересный эффект, и теперь на больших дистанциях она не выглядит, как раньше, простой голой текстурой.

Добавлено сразу восемь новых карт и более двух десятков новых самолетов: экспериментальный истребитель И-185, цельнометаллический послевоенный Ла-9, немецкие Bf 109 F-1 и F-2, штурмовик Hs.129B-3 с огромной пушкой в 75 мм, долгожданная серия японских истребителей Ki-84 и множество других машин. Если раньше вы не заглядывали в динамические кампании, то самое время туда наведаться. Этот режим сильно переработали, теперь там можно будет выбрать наиболее интересующий вас исторический период и обкатать даже те машины, которых нет в ангаре.

Впрочем, ветераны куда больше рады мелким изменениям, услышав про которые не знакомые с темой люди лишь плечами пожмут. Например, в режиме «Пробный вылет» наконец-то появился полноценный редактор миссий. Казалось бы, ерунда, а сколько времени проводят в нем игроки, обкатывая новую технику! Теперь это можно будет делать со всеми удобствами, настраивая нужные параметры в несколько кликов мыши.

В БУДУЩЕМ, кроме танков, САУ и ЗСУ, обещают добавить броневики. Вероятно, они будут выполнять те же задачи, что и легкие танки.

которыми снабжали советские бронетанковые части во время начала войны, и уточнять влияние на бронепробитие разных типов наконечников снарядов (например, тупые наконечники были очень эффективны для стрельбы по наклонной броне).

Как только все освоились с лентами, разработчики добавили прокачку модулей. Точнее, модули были и раньше, но их было мало, существенного влияния на геймплей они не оказывали. Купил и летай. Теперь же прокачка представляет собой целый конструктор. Во-первых, самолет выдается игроку в изрядно подержанном состоянии, и, чтобы довести аппарат до эталонных характеристик, придется попотеть: новый движок, радиаторы, компрессоры, обработка крыльев и фюзеляжа…

Затем игроку предстоит приспособить самолет для своих нужд. На некоторые истребители можно подвешивать бомбы и ракеты, превращая их в полноценные штурмовики (особенно этим грешат американские машины). А многие немецкие самолеты можно оборудовать дополнительными пушками. Пусть даже скорость и маневренность станет меньше, зато залпом пяти пушек можно развалить за секунду любой бомбардировщик. В итоге каждая машина имеет порядка десятка-полутора прокачиваемых опций, но, если вы не собираетесь на ней задерживаться, качать их все будет не нужно.

Как раз во время написания этой статьи разработчики сделали очень интересный ход — они отправили в утиль систему прокачки самолетов. Раньше техника делилась на 20 рангов и для ее открытия надо было вкачать соответствующий ранг нации. Например, получил 10-й ранг за СССР — получаешь право купить все самолеты вплоть до 10-го уровня включительно: бомбардировщики, истребители, штурмовики и все прочее.

Теперь ранг нации убрали, а рангов самолетов стало пять. Первый ранг — довоенные бипланы, за ними идут самолеты начала войны, затем наиболее распространенные самолеты Второй мировой, на четвертом ранге обоснуется элита поршневой авиации, на пятом — реактивные самолеты. Внутри рангов самолеты

БЕЗ МАРКЕРОВ танки с высоты разглядеть сложно, а попытка спуститься пониже чревата последствиями — так и крылья потерять недолго…

ТОЛЬКО ОПЫТНЫЕ ШТУРМОВИКИ способны эффективно действовать на сверхмалых высотах. Для этого нужны стальные нервы и реакция как у Люка Скайуокера.

РАБОЧАЯ ЛОШАДКА РККА, тяжелый танк КВ-1. Разработчики War Thunder не могли пройти мимо легендарной машины, поэтому в игре он появится сразу в нескольких вариантах.

придется качать последовательно. Открыли нужное число модулей на одном самолете — добро пожаловать на следующий. Открыли достаточное число самолетов на одном ранге — можете переходить на другой. С одной стороны, вкачать топовый самолет одного класса, например истребитель, можно будет быстрее, но для открытия всех веток разом времени уйдет больше.

Разработчики обещают, что новая система прокачки благоприятно скажется на геймплее, — балансер теперь сможет учитывать эффективность самолетов отдельно в каждом из режимов, подбирая более адекватно сбалансированные команды. Если, скажем, «Аэрокобра» нагибает в аркадных боях, то там ей будут давать более сильных противников; зато в реалистичных боях, где она выступает посредственно, обеспечат необходимые поблажки. От себя добавим, что обновленная прокачка в теории позволяет расширить ассортимент любимых игроками бипланов — сейчас их ассортимент не слишком большой, потому что в старых ветках для них просто не было места, но теперь такой проблемы нет.

Параллельно с геймплейными фишками компания активно добавляет социальные функции. Началось все с переработки личной карточки игрока и учета его статистики, затем появились титулы, интеграция с социальными сетями, заработал встроенный стриминг на сервис Twitch, стало возможным создавать полки. Кстати, совсем скоро появятся битвы между полками — нет, это не режим «Мировой войны» с битвой за территории, а аналог ротных боев.

Что касается сражений на глобальной карте, то их разработка пока приостановлена. Компания решила уделить максимум внимания запуску танков, завершит эксперименты над геймплеем, а уж потом можно вернуться к идее «Мировой войны». Уже сейчас имеется четыре концепции этого режима, но разглашать какие-либо подробности разработчики пока не готовы.

■■■

Как видим, за этот год с игрой случилось многое. War Thunder привлекла более пяти миллионов игроков, победила в четырех номинациях на КРИ 2013, в том числе как лучшая игра года, получила титул лучшего симулятора на выставке gamescom 2013. Большим достижением стало создание версии для PS4 — шутка ли, российская игра входит в стартовую линейку консоли нового поколения, а Sony с гордостью рассказывает о ней на своих презентациях. Но все это лишь начало большого пути, ведь в новом, 2014 году War Thunder обещает выйти на новую ступень своего развития. Разработчики заранее увеличили запасы мощности серверов, готовясь к приему новых пользователей. И нам думается, что эти мощности им очень пригодятся! ■

МАКСИМ ИВАНОВ

ЗАМЫКАЯ КРУГ

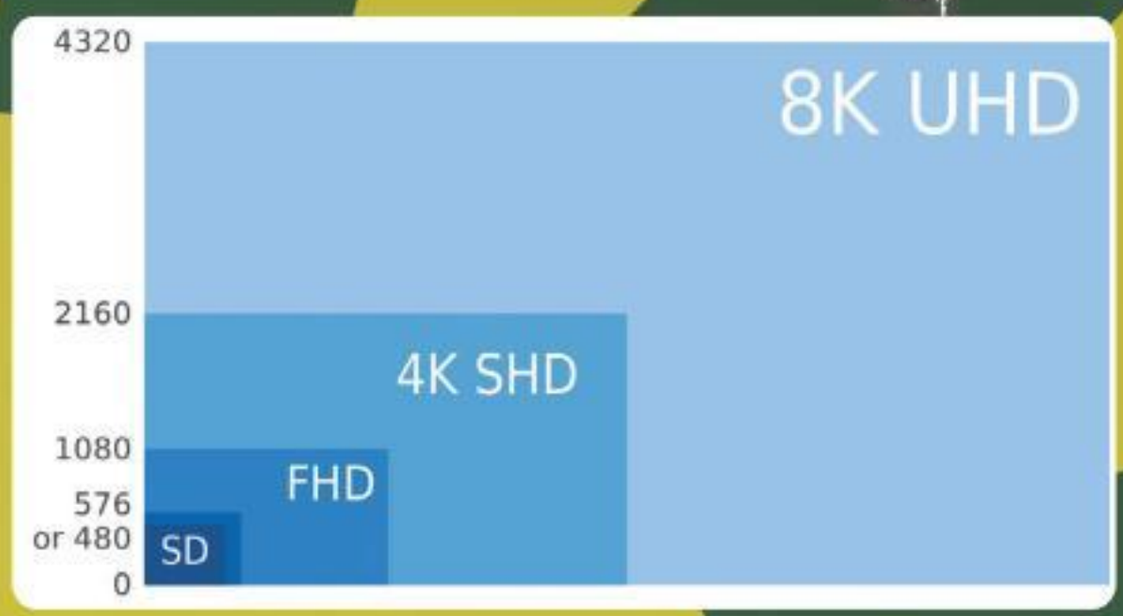
ЧЕМ НАМ ЗАПОМНИЛОСЬ СЕДЬМОЕ ПОКОЛЕНИЕ ПРИСТАВОК

Седьмое поколение консолей подходит к закату, и потому настала пора подводить итоги. Редакция «Игромании» с головой зарылась в архивы и вспомнила самые яркие моменты, связанные с жизненным циклом PS3, Xbox 360 и Wii, — основные события, тенденции, проблемы. Мы намеренно обошли вниманием Nintendo DS и PSP, карманным приставкам мы собираемся посвятить отдельный материал. Восемь лет — относительно небольшой срок, но игровая индустрия развивается так стремительно, что кажется, будто запуск Xbox 360 проходил где-то в другой жизни, столько всего интересного произошло за этот период.

Подумать только, еще пару лет назад наш журнал писал исключительно об играх для PC, но сегодня игнорировать консоли попросту невозможно. Даже в России, стране, где процветает ПК-гейминг и пиратство, приставки стали незаменимым устройством в доме. Более того, изменился портрет современного игрока: если раньше на ум приходил образ неуверенного в себе подростка, запершегося в своей комнате, то сегодня игры превратились в семейное развлечение, которое собирает в гостиной пап, мам и их детей.

Вот почему смена поколений — настолько важная вещь. Выход PS4 и Xbox One — точка невозврата, после их появления индустрия уже никогда не будет прежней. Что нас ждет в будущем? Как преобразятся видеоигры? Кто она — новая аудитория? Ответы на эти вопросы так близко и одновременно так далеко. Строй, но не рушь старого: прежде чем делать хоть какие-то прогнозы, нужно обратиться к прошлому и проанализировать тренды эпохи PS3 и Xbox 360. Внимание! Эта статья вызывает острые приступы ностальгии, и если после ее прочтения вам захочется перепройти лучшие хиты пастгена или пролистать старые выпуски журнала, то мы за себя не отвечаем — предупреждали.

Sony и Microsoft противостоят друг другу даже на уровне цветовых решений. Напоминает лазерные мечи джедаев и ситхов из «Звездных войн».



Наглядная разница между SD-, HD- и Full HD-графикой. С 4K по большей части не дружат даже некстген-приставки, а о 8K мы пока можем лишь мечтать.

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Отсчет седьмого поколения начинается с выхода Nintendo DS, но мы, как уже говорилось выше, берем во внимание исключительно домашние консоли. Некстген-первопроходцами стали **Microsoft**, в 2005-м выпустившие Xbox 360. **Sony** и **Nintendo** присоединились лишь годом позже: первые модели PS3 и Wii появились в ноябре 2006 года. Подобная фора нагляднее всего демонстрирует разницу между прошлой и нынешней политикой first-party издателей. Если раньше было в порядке вещей задерживать релиз, чтобы доработать продукт, то сегодня счет идет буквально на часы. В случае с PS4 Sony изначально заняли агрессивную позицию и сделали все, чтобы выпустить свое устройство раньше конкурента (что, в общем-то, сыграло японскому гиганту на руку — новая PlayStation стала самой быстро распродаваемой консолью в истории PlayStation).

Возросшую мощность PS4 и Xbox One восприняли как нечто само собой разумеющееся, но в 2005-м вопроса о том, зачем человечеству нужен некстген, даже не стояло. Мир переживал переход от SD- к HD-графике — телевизоры, поддерживающие хотя бы 720p, имелись далеко не в каждом доме, и потому в коробки приходилось класть еще и обыкновенные провода-«тюльпаны».

Технология HD ready, не говоря уже о Full HD, казалась чем-то за гранью возможного — сверхчеткое изображение и высокое разрешение кардинально меняли ощущения от игры. Больше не было необходимости вглядываться в мелкий экран; пользователи словно надели очки — качественный скачок по сравнению с Xbox и PS2 был заметен с первого взгляда.

Новые же приставки оказались в куда более благодатных условиях, сегодня HD-телевизоры стоят почти в любой гостиной (в отличие от устройств с разрешением 4K), и потому Sony и Microsoft не нужно беспокоиться о том, что недостаточно развитые технологии утянут их продукты на дно. Так, в комплекте с PS4 поставляется лишь HDMI-кабель, и это важный маркер случившихся перемен. К слову, Nintendo в гонке вооружений участия не принимала: Wii поддерживала 480i, 480p и 576i, а HD полностью игнорировала.

Тот самый внешний HD DVD-привод для Xbox 360.

БИТВА ФОРМАТОВ

Еще одним весомым улучшением оказалась начинка консолей. Спустя восемь лет характеристики Xbox 360 и PS3 едва ли кого-нибудь удивят, но на то время это было настоящим прорывом: высокополигональные модели, проработанные задники и обилие объектов на экране натурально вводили в ступор. Для сравнения: в распоряжении PS2 было всего 4 Мб видеопамяти (еще 32 Мб заимствовалось из основной), в то время как у PS3 — целых 256 Мб! Свою роль сыграл и переход на новый тип физических носителей. Сегодня уже мало кто вспомнит, что такое HD DVD, но чуть меньше десяти лет назад именно этот вид дисков являлся основным конкурентом Blu-ray.

Компания Toshiba развязала с Sony натуральную войну (родители PlayStation как раз и занимались производством плееров с голубым лазером), но проиграла ее ввиду неосторожных действий Microsoft. Дело в том, что игры для PS3, как и, собственно, фильмы, записывались на Blu-ray, в то время как Xbox для виртуальных развлечений использовал стандартные DVD, а для чтения HD DVD требовался отдельный привод. Ничего удивительного, что Sony так быстро монополизировали рынок физических носителей: BD-диски были более вместительными, удобными, а для их воспроизведения не нужно было докупать отдельное оборудование.

КЛЮЧ НА СТАРТ

Естественно, тогда некстген вызвал огромный ажиотаж. Xbox 360 пользовался невероятной популярностью, во всех основных регионах консоль разошлась за считанные дни. Интерес к продукции Microsoft не угас даже после выхода PS3 и Wii, продажи оставались на прежнем высоком уровне. Только к концу 2005 года производитель отгрузил до полутора миллионов приставок (около 940 тысяч разобрали в первые четыре недели).

У Sony дела обстояли менее радужно: многих возмутила высокая стоимость развлекательной системы («600 долларов за коробку — да вы шутите!»), что в итоге привело к низкому спросу на товар. В то время как Xbox 360 и Wii сметали с прилавков, PS3 оставалась пылиться в магазинах. И все же за первый месяц приставку купили более 540 тысяч человек, что чуть ли не вдвое меньше результатов конкурента.

Но и Microsoft, и уж тем более Sony было одинаково далеко до показателей «большой N» — Wii, позиционировавшаяся как устройство для всех, за тот же срок преодолела рубеж в 2,07 миллиона реализованных единиц (о причинах успеха Nintendo читайте во врезке по соседству).

Знаменитый красный «огонь смерти». У многих при виде этой картинки до сих пор слезы наворачиваются на глаза.

Абсолютно инопланетный дизайн. Такой со злости не швырнешь — кидаешь, а он все равно возвращается!

ПРОБЛЕМЫ БЕЛЫХ ЛЮДЕЙ

Запуск таких сложных устройств, как домашние консоли, всегда проходит не без эксцессов, и седьмое поколение не стало исключением. Чего только не натерпелись пользователи — фризы, пропадающий звук, проблемы с изображением… Неприятно, конечно, но на фоне технических проблем самих приставок эти баги выглядели почти безобидно. Наибольшую известность получили так называемые «круги смерти» — красные для систем Microsoft и желтые для продуктов Sony.

Больше всех настрадались обладатели ранних ревизий Xbox 360. Устройства постоянно выходили из строя, перегревались и ломались в самый неподходящий момент. Да, Microsoft обогнали конкурентов ровно на год, но чего им это стоило: процент брака был необычайно высок, что нанесло серьезный удар по имиджу компании. По признанию Питера Мура, сотрудника студии, за первые 19 месяцев было выпущено порядка 11,6 млн консолей, и почти все имели существенные дефекты. Одни царапали диски, другие уходили на покой с ошибкой E74 (от последней умерла как минимум одна редакционная приставка).

Несмотря на то, что сегодня технические проблемы Xbox давно в прошлом, ярлык ненадежности так к нему и приклеился. Не слишком сведущие в индустрии люди покупали японские, а не американские консоли просто потому, что слышали, как на Microsoft жаловались знакомые, — пресса тогда раздула целую драму из этой истории, и дурная репутация издателя разнеслась далеко за пределы игровой индустрии.

РУКИ НЕ ПОД ЭТО ЗАТОЧЕНЫ

Приверженцы Sony испытывали проблемы иного рода. Из-за мощного, но непривычного в плане архитектуры процессора Cell мультиплатформенные игры зачастую выглядели на PS3 хуже, чем на Xbox 360. Причем графическое неравенство продолжалось довольно длительное время — например, **Red Dead Redemption**, вышедший в 2010-м (то есть спустя четыре года после релиза платформы), на японской системе запускался в нативном разрешении 640p. И все — никакого HD!

Много недовольства вызвал и сам геймпад, вернее, его выпуклые стики; из-за них пальцы все время соскальзывали и уставали, особенно если игрокам приходилось выполнять быстрые действия. Впрочем, все лучше, чем джойпад, напоминавший бумеранг, который Sony изначально готовили на замену старой модели. Если бы пользователи и пресса не взбунтовались, быть беде!

Внешне Sixaxis мало чем отличался от использовавшихся ранее DualShock, так как дизайн фирменной линейки джойстиков почти не менялся со времен первой PlayStation. Кроме того, до выхода улучшенной модели — DualShock 3 — у контроллера отсутствовала функция вибрации.

От старых моделей Sixaxis отличался в первую очередь сенсорными датчиками. Однако их применение в ранних версиях носило скорее негативный оттенок: Sony насильно заставляли разработчиков использовать преимущества «прокаченного» геймпада, но внедрялись навороты не слишком удачно (к слову, схожая ситуация происходила с PS Vita). Именно поэтому балансирование над пропастью в первом **Uncharted** и **Mirror's Edge** повесили на гироскопы, а создателей **Warhawk** принудили в кратчайшие сроки сделать альтернативную модель пилотирования.

Red Dead Redemption. Сверху — версия для PS3, снизу — для Xbox 360. Разница, как говорится, налицо.

ИДУ НА Wii

Феномен Wii объяснить достаточно просто. В отличие от тех же PS3 и Xbox 360, консоль предлагала нечто кардинально новое — контроллер движений взамен привычных джойстиков. Взмах руки вместо нажатия кнопок… графика графикой, но кто сумел бы устоять перед возможностью почувствовать себя джедаем? Пусть системы Sony и Microsoft и выдавали отличную графику, а Wii уже в 2006-м серьезно отставала в графическом плане, сила инноваций дала о себе знать. Необычная технология привлекала даже тех, кто в супермаркетах всегда проходил мимо рядов с приставками, что уж говорить об обычных игроках.

Наиболее успешными тайтлами для Wii стали казуальные игры. Nintendo работали именно на нехардкорную аудиторию, которая по большей части не очень-то и понимала, как правильно держать геймпад. И потому контроллеры Wii оказались идеальным решением. Помимо стандартного Wii Remote, напоминающего пульт от телевизора, в ассортименте имелись еще нунчак, пистолет, руль, пульсометр и, конечно же, более привычный классический джойстик.

Звание самой продаваемой игры в мире получила **Wii Sports** — сборник мини-игр, состоящий из симуляторов бокса, бейсбола, тенниса, гольфа и боулинга. Nintendo продали около 83 миллионов копий — такой ошеломляющий результат не снился даже GTA и Call of Duty.

В Wii Sports игроки своими руками выполняли те же действия, что и в перечисленных видах спорта: махали воображаемой ракеткой, клюшкой и так далее. Важным фактором успеха стала возможность сразиться с кем-нибудь из членов семьи, поскольку кооператив поддерживался во всех мини-играх.

Следующим в списке самых продаваемых Wii-тайтлов идет **Mario Kart Wii** — 34,26 миллиона, следом — **Wii Sports Resort**, расширенная версия Wii Sports, разошедшаяся тиражом почти в 32 миллиона копий. Стоит отдельно упомянуть **Wii Play** (28 млн) и **Wii Fit** (22,67 млн). Первая — очередной сборник мини-игр (бильярд, рыбалка, настольный теннис и прочее), вторая — то, из-за чего Wii и прозвали «консолью для домохозяек».

Из игровой системы приставка Nintendo внезапно превратилась в спортивный тренажер, позволяющий заняться аэробикой, йогой и другими полезными упражнениями. У многих Wii Fit так и осталась единственной покупкой — огромное количество людей брали Wii лишь для того, чтобы размяться после работы. Вот так, заручившись поддержкой семей и простых офисных рабочих, Nintendo, по сути, и выиграли седьмое поколение.

Самое смешное, что история успеха Wii могла принадлежать Microsoft и Sony. Именно к ним со своей технологией сначала пришел изобретатель Том Куинн, в народе известный как создатель Wii. В Microsoft его предложение отвергли, мужчина продолжил искать финансирование и подался к Sony, где также получил отказ. Прибежище Куинн нашел лишь в стенах Nintendo, которые и приобрели заветный патент на устройство. А ведь только представьте, что было бы, выдели Microsoft или Sony деньги на этот рискованный проект! Кто знает, как дела обстояли бы сегодня: консоль с мощной начинкой и революционным контроллером — издатели с такими козырями на руках запросто монополизировали бы рынок.

Так что Wii U ни в коем случае не стоит списывать со счетов. Она, может, и проигрывает по характеристикам PS4 и Xbox One, но крутых эксклюзивов у нее намного больше, японцы неустанно следят за качеством издаваемых продуктов. Сравните, для примера, оценки **Ryse** и **Killzone: Shadow Fall** с оценками **Super Mario 3D World** — вы сильно удивитесь.

Уверены, что Sony и Microsoft до сих пор не могут поверить, что упустили изобретение Куинна.

Впрочем, опять же, консоли Sony хотя бы исправно работали — вскоре к недочетам DualShock привыкли, а использование его особенностей перестали так усиленно навязывать.

ВОЛШЕБНЫЕ МЕТАМОРФОЗЫ

Несмотря на то, что в течение поколения технические характеристики консолей почти не меняются (улучшения в любом случае не влияют на графику, картинка везде выглядит одинаково), 360 и третья PlayStation претерпели серьезные внутренние и внешние изменения. Например, «боксы» базовой ревизии Xenon не имели HDMI-выхода. Да-да, вы не ослышались: некстген-консоль без возможности выводить изображение в HD — оксюморон, да и только!

У PS3 HDMI-порт имелся с самого начала, кроме того, консоль поддерживала обратную совместимость с играми PS2. Вставили диск и играете в свое удовольствие. Однако эта возможность присутствовала лишь в первых моделях япон-

Внешне DualShock 3 почти не отличался от Sixaxis.

Проще самому в реальной жизни пройти по этому бревну, чем на джойстике, используя гироскопы!

ской приставки, позже ее убрали. Sony продвигали запуск старых игр как одну из главных особенностей PS3 (стартовая линейка не блистала AAA-тайтлами, и потому классическая библиотека PlayStation служила серьезным доводом при покупке). Однако японцы вскоре пожалели о своем решении.

Глава британского отделения Sony, Рэй Магуайр, даже заявил, что деньги, выделенные под оптимизацию обратной совместимости, нужно было пустить на разработку новых PS3-эксклюзивов или, как вариант, снижение стоимости производства. Изначально новая консоль была оснащена отдельным процессором, отвечавшим за игры на PS2, но затем японцы отказались от этого решения в пользу программной эмуляции игр. Получилось, мягко говоря, не очень, и в итоге поддержку игр с PS2 убрали совсем. Теперь приходится довольствоваться лишь недешевыми HD-ремейками.

НА ЗАРЕ ПОКОЛЕНИЙ

Какие бы проблемы ни испытывали Microsoft, у их консоли был серьезный козырь — игры. Именно они, а не железо, репутация или технические недостатки для многих стали решающим фактором. А ведь стартовая линейка Xbox не то чтобы впечатляла. Из восемнадцати представленных проектов эксклюзивами были лишь **Condemned: Criminal Origins** — неплохой, но далеко не гениальный хоррор от студии **Monolith**, симулятор сноуборда **Amped 3**, **Perfect Dark Zero** — шутер об охотнице за головами Джоанне Дарк, а также **Kameo: Elements of Power** — забавная экшен-адвенчура про девушку, спасавшую семью из лап коварного орочьего короля. Наконец, **Every Party** была исключительно японским лонч-тайтлом, так что в расчет мы ее не берем.

С гонками дела обстояли чуть лучше — и **Project Gotham Racing 3**, и **Ridge Racer 6** оказались довольно хорошими играми (шестую часть RR все же больше хвалили, чем критиковали). Два качественных эксклюзивных рейсинга прямо на старте — вполне себе достойный результат. Картину дополняла еще и великолепная **Most Wanted**, которая хоть и вышла на нескольких платформах сразу, но хуже от этого все равно не стала. Помимо этого, вместе с консолью Microsoft появились **Call of Duty 2**, **FIFA 06**, **Gun**, **Quake 4** и **Tony Hawk's American Wasteland**.

Годовой разрыв между релизом Xbox и PS3 дал о себе знать. За прошедшее время на 360 вышли **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**, **Burnout Revenge**, **Battlefield 2: Modern Combat**, **Final Fantasy XI**, **Hitman: Blood Money**, **Saints Row**, **Dead Rising** (еще два интересных эксклюзива, между прочим), **F.E.A.R.** и множество других значимых игр.

Когда PS3 и Wii только ступили на рынок, у Xbox уже была сильная библиотека, так что основного своего конкурента Microsoft без проблем укладывали на лопатки (Nintendo все же работали на другую аудиторию). Да и Sony поначалу хвастать было особенно нечем. Четырнадцать игр, среди которых эксклюзивов всего ничего — сомнительный hack 'n' slash **Genji: Days of the Blade**, отвратительный симулятор меха **Mobile Suit Gundam: Crossfire**, средний **Ridge Racer 7** и, опять же, спорный **Diablo**-клон **Untold Legends: Dark Kingdom**.

Из целого ряда проходных тайтлов выделялись разве что **MotorStorm** (не совсем лонч, но игра вышла буквально через месяц после старта консоли) да **Resistance: Fall of Man**. На безрыбье оба проекта стали главным событием для всех покупателей PS3.

Творение Insomniac Games входило в список обязательных приобретений: умопомрачительная на тот момент графика, почти голливудская постановка, отменный мультиплеер. Радовал и постепенно раскрывающийся сюжет с элементами хоррора.

Ну а **MotorStorm** и вовсе произвела фурор. Это была сумасшедшая, безумно веселая гонка с разрушающимися трассами (деформировались они прямо на ваших глазах) и самой настоящей грязью, ко-

Превращение глянцевой «толстушки» в хлебницу. Как ни крути, а PS3 Slim получилась самой красивой приставкой в седьмом поколении.

МУЗЫКА НАС СВЯЗАЛА

В 2007-м стала набирать популярность серия **Guitar Hero**, с которой и начался недолговременный бум музыкальных симуляторов (оригинал появился в 2005-м на PS2, второй выпуск посетил Xbox 360 спустя два года).

Наибольшую известность получила третья часть — **Legends of Rock**. Люди сходили с ума, Guitar Hero превратился чуть ли не в главный повод собраться и устроить вечеринку. Игра даже пародировалась в South Park, чьи создатели всегда держали руку на пульсе общественности.

Одновременно с Legends of Rock вышел и главный конкурент серии — **Rock Band**, разработанный студией **Harmonix**. Rock Band переманил ощутимую часть аудитории Guitar Hero благодаря дополнительным музыкальным инструментам (барабаны, бас-гитара) и возможности петь в микрофон.

Вскоре появились и другие подражатели: **Ultimate Band**, **Rock Revolution**, **DJ Hero**, но они, по понятным причинам, так и остались в тени своих прародителей. В 2011 году **Activision** из-за спада продаж закрыли серию, а в апреле 2013-го Harmonix объявили о прекращении работ над платными контент-паками. Так что из относительно известных музыкальных симуляторов остался один **Rocksmith** — интерактивный самоучитель игры на гитаре.

Музыкальные симуляторы сложно представить без соответствующих инструментов, но Rock Band прекрасно себя чувствовала и в портативном формате. Unplugged предлагала исполнить роль человека-оркестра, играя за всех членов группы сразу.

торую можно было месить колесами. Но, что еще интереснее, в заездах могли участвовать транспортные средства самых разных категорий: помимо машин, были байки, мотовездеходы, багги и даже грузовики. Учитывая, что у всех было нитро, а с большинства трасс можно было слететь, игра заставляла визжать от восторга буквально на каждом повороте — адреналин поступал в лошадиных дозах. Так Sony приобрели второй после Resistance мощный эксклюзив, который его создатели, **Evolution Studios**, позже продолжили, выпустив не менее крутые **Pacific Rift** и **Arctic Edge**.

Как видите, Sony и Microsoft никогда не баловали игроков сногсшибательными эксклюзивами на запуске. Об этом следует помнить, когда пользователи начинают жаловаться на скудную линейку игр PS4 и Xbox One, — как показывает практика, все будет, но чуть позже.

О ЧЕМ ГОВОРЯТ МУЖЧИНЫ

И все бы ничего, если бы в ноябре 2006-го не вышел *он* — **Gears of War**, проект, определивший, по сути, лицо нового поколения. В отличие от просто хорошего Resistance, GoW натурально взрывал голову — ничего подобного мы до этого момента просто не испытывали. «Шестеренки» дали начало новому жанру и открыли дорогу позиционным шутерам от третьего лица. Если вы ищете тех, кого следует упрекнуть в том, что TPS превратились в шаблонные игры с укрытиями и перекатами, вот они, виновники прямо перед вами — именно **Epic Games** изобрели эту некогда новаторскую механику.

Gears of War ощущалась как настоящая некстген-игра — кинематографичная, умная, разнообразная. От хруста костей локустов, разрезаемых на части бензопилой, натурально хотелось бить себя в грудь и наносить на лицо боевую раскраску. Ну а возможность пройти сюжетную кампанию вместе с другом, отдавая приказы и на ходу обсуждая тактику, придавала игре плюс сто очков к крутости. После GoW кооператив стал почти обязательным пунктом для авторов TPS, но мало у кого это получалось и получается так же здорово, как у Epic.

По-честному, творение Клиффа Блежински так и осталось самой маскулинной, самой мужской игрой поколения, а также наиболее ярким впечатлением 2006 года. А еще, по легенде, авторы «Шестеренок» послужили косвенной причиной смерти российского игродева. Приехав на E3 и увидев Gears of War в действии, наши вдруг поняли, что Запад им уже не догнать. Возможно, именно поэтому мы так и не увидели «**Капитана Блада**»…

Шутки шутками, а GoW и правда показала, какой большой разрыв в качестве образовался между российской (да чего уж там, европейской вообще) и американской разработкой.

Sony отказались от обратной совместимости, но в итоге пришли к HD-ремастерингам классики PS2. Что ж, так даже лучше.

Project Gotham Racing 3 стала отличным заделом на будущее. Жаль, что серию закрыли после четвертой части.

Многие игры на запуске PS3 выглядели очень замыленными, Genji: Days of the Blade — не исключение.

ИГОР НЕТ

Sony поняли, что такими темпами Microsoft переманит к себе всю аудиторию, и потому постарались взять себя в руки. К несчастью, японцы оказались в невыгодном положении — множество серий, испокон веков сохранявших верность семейству PlayStation, либо переметнулись на сторону конкурента, либо превратились в мультиплатформу. Решение напрашивалось само собой: нужны новые IP, свежая кровь, тайтлы, которые сумеют перебить эффект, вызванный Gears of War.

Началось все с малого. В сентябре 2007 года Sony порадовали владельцев PS3 слэшером **Heavenly Sword** — дебютным проектом **Ninja Theory**, создателей замечательных **Enslaved: Odyssey to the West** и **DmC: Devil May Cry**. Уже в HS узнавался фирменный почерк британской команды: оригинальный сеттинг, харизматичная главная героиня, великолепный дизайн локаций. Но главное — графика. Heavenly Sword выглядела невероятно красиво, от отдельных уровней ну просто дух захватывало. Где-то на этом этапе японцы и начали отвоевывать аудиторию Microsoft — творение Ninja Theory и по сей день остается хорошим примером того, как нужно работать с лицевой анимацией.

Следом Sony выпустили первую некстген-версию **Ratchet & Clank — Tools of Destruction**, — но катарсис наступил только с выходом **Uncharted: Drake's Fortune**. Тут-то PS3 и встала на верный путь. Дрейк заставил содрогнуться даже фанатов Gears of War. На успех повлияло многое: атмосфера приключений, напоминавшая «Индиану Джонса», очень отзывчивое управление, незаурядный сюжет и сам Натан, мигом завоевавший симпатии игроков.

Конечно, больше всего шума наделало продолжение (именно из-за сиквелов многие люди и сегодня покупают консоль Sony), но оно и понятно — **Among Thieves** на голову превосходила остальные приключенческие игры. **Naughty Dog** довели механики оригинала до совершенства, отточили свое дизайнерское, режиссерское и сценарное мастерство. Потные мужики из Gears of War никуда не делись, но основательно подвинулись — истории о поисках полумифических сокровищ увлекали почище книг и киноблокбастеров на ту же тематику, благо постановка была как минимум не хуже. Фанаты «бокса» мигом придумали обидный термин — «мыльное кинцо», — что не помешало Uncharted отлично продаваться.

Свой успех Sony закрепили выходом **Gran Turismo 5 Prologue**, который, вообще говоря, был всего лишь предварительной версией самого дотошного автосимулятора в мире. Даже демостатус не помешал игре разойтись сумасшедшим тиражом в 5,1 миллиона копий, и это не считая финансовых достижений **Gran Turismo 5** — более 10 миллионов дисков.

ВЫИГРАНА БИТВА, НО НЕ ВОЙНА

На вал релизов со стороны конкурирующего издателя Microsoft ответили второй частью **Forza Motorsport** (серия **Turn 10 Studios** оказалась чуть ли не единственным серьезным конкурентом GT) и релизом **Halo 3**. Стоит признать, создатели Xbox нащупали слабое место

Perfect Dark Zero и Kameo: Elements of Power получили неплохие оценки на запуске, но кто о них помнит сейчас, спустя восемь лет?

ЭПОХА «ЦИФРЫ»

Седьмое поколение принесло нам не только игры, но и цифровые сервисы. Сеть стала неотъемлемой частью экосистемы Xbox 360 и PS3: пользователи получили доступ к музыке, кино и сериалам (по крайней мере, в США), обзавелись площадкой для общения с единомышленниками.

Развитие PSN и Xbox Live совпало с прогрессом «облака» и широкополосного интернета, как результат — под конец 2013 года виртуальные покупки стали настолько привычным делом, что сегодня многие предпочитают цифру физическим носителям: во-первых, выходить никуда не нужно, во-вторых, хранить удобнее, наконец, в-третьих, контент в Сети зачастую стоит дешевле. Во многом на современный облик PSN и Xbox Live повлиял небезызвестный Steam — Valve подали отличный пример своими распродажами, которые стали регулярно проводиться и в консольных сервисах.

Именно интернет сделал из пастген-приставок те платформы, которые мы любим и знаем. Так, если бы не Мировая сеть, сидели бы мы сейчас без ачивментов — ну кому они нужны, если не перед кем хвастать своими достижениями? В 2005-м Microsoft весьма вовремя внедрили в свою приставку Gamerscore, а летом 2008 года за ними последовали и Sony.

Зато японцы на годы вперед опередили конкурентов с PS Plus, который из обычного сервиса дополнительных услуг превратился в платную подписку, обеспечивающую пользователям дармовые игры каждый месяц, вне зависимости от платформы: «Плюс» работает сразу на PS Vita, PS3 и PS4.

В случае с новой консолью PS Plus обеспечивает еще и доступ в мультиплеер — в начале восьмого поколения Sony пошли по пути Microsoft, которые в свое время провернули то же самое с Xbox Live Gold. Тем не менее японцы находятся в выгодном положении, потому как их сервис — игры по подписке — является уникальным. MS сейчас тоже пытаются организовать нечто подобное, но выходит, мягко говоря, не очень. Тогда как подписчики PS Plus получают высококлассные игры (Assassin's Creed 3, Far Cry 3, **Metal Gear Rising: Revengeance** и другие), обладатели «бокса» довольствуются хорошими, но старыми релизами вроде второго «Ассасина» или третьего Halo и спорными тайтлами а-ля **Iron Brigade** и **World of Keflings**.

64 игры за год — действительно впечатляет.

Но есть у синтеза с интернетом и свои минусы: игры стали продавать по частям. Если раньше покупатель сразу же получал готовый продукт, то теперь в комплекте с основной кампанией идет множество DLC, за которые приходится платить отдельно. И ладно, если речь о дополнительных паках оружия или микротранзакциях, но когда в виде скачиваемого дополнения продают настоящую концовку, как это было в случае с **Dead Space 3**, то остается только что есть силы костерить жадных издателей. Все-таки в определенных аспектах предыдущие поколения выигрывали у седьмого — вас хотя бы не пытались раздеть до нитки столь наглым способом.

Гейб Ньюэлл задает моду не только PSN и Xbox Live, но и Origin с Uplay.

PS3, на платформе японцев не было ничего подобного. Третий Halo получил охапку «десяток» и сорвал кучу оваций, став одним из претендентов на звание «Лучший шутер поколения».

Ну и напоследок — **Mass Effect**. Игра **BioWare** помогла Microsoft склонить чашу весов в пользу Xbox: космоопера манила нелинейным развитием сюжета, взрослыми темами (ох, сколько же шума поднялось из-за эротической сцены с синекожей инопланетянкой!), ответственностью за каждый ваш шаг, — чуть ли не впервые нас ставили перед серьезным моральным выбором. Причем порой настолько тяжелым, что иногда приходилось уходить на перекур — собраться с мыслями и решить судьбу того или иного персонажа. Mass Effect вскоре портировали на PC, а

В Resistance тоже было немало мыла, но общий уровень картинки впечатлял.

Нарико сильно напоминает Трип, не находите?

MotorStorm и сейчас затягивает почище большинства рейсингов. Ураганный геймплей и отличная графика — что еще нужно хорошим гонкам?

Эту картинку можно смело назвать «скриншотом поколения» — благодаря ей о Дрейке узнали даже те, кто играми в общем-то и не интересуется.

спустя пару лет и на PS3, но в 2007-м Microsoft определенно вышли победителями.

Помимо эксклюзивов, в том году увидели свет и другие чрезвычайно важные тайтлы — **Assassin's Creed** и **Call of Duty: Modern Warfare**. «Ассасин» перевернул наши представления об играх в открытом мире и популяризовал паркур (сегодня карабкаться по стенам и уступам можно в каждой третьей игре), а CoD задал новую планку одновременно для постановочных и мультиплеерных шутеров.

Серия Activision во многом повлияла на своих коллег по жанру, став трендовой вехой седьмого поколения. Сцена побега с тонущего корабля, казнь человека от его же лица, ядерный взрыв… когда уже казалось, что миром вот-вот начнут править шутеры 2.0, Modern Warfare вернула жанр в прежнее русло. С одной стороны, четвертая Call of Duty затормозила развитие сингловых FPS, с другой — доказала, что тема себя все еще не исчерпала. Хотите вы того или нет, но именно **Infinity Ward** привнесли в шутеры настоящий голливуд, так как именно ей в первую очередь подражали любители зрелищности. Без MW боевики от первого лица, скорее всего, не были бы и вполовину такими эффектными.

Что примечательно, обе серии, и CoD, и Assassin's Creed, все еще живы и до сих пор продаются гигантскими тиражами. Вот что значит предугадать настроение аудитории.

Примерно так себя чувствовали игроки, впервые запуская Gears of War.

ТОЛЬКО БЕЗ РУК

Слишком много Kinect для одной фотографии!

Вот так рекламщики Microsoft продвигают Kinect для Xbox One.

Видя успех Nintendo на поприще контроллеров движений, Sony и Microsoft не могли не отреагировать. Так, в 2010-м на свет появились PS Move и Kinect. Но если в случае с PS Move японцы внаглую скопировали технологические достижения «большой N» (чувствительный к движению контроллер PlayStation даже по форме напоминал Wii Remote), то создатели «бокса» пошли дальше и представили миру нечто новое — камеру, отслеживающую ваши движения, благодаря которой отпадала нужда в любых сенсорных агрегатах.

Для «Мува» ничего особо интересного так и не придумали (тем не менее Sony остались довольны продажами, которые составили порядка 15 миллионов). Устройство поддерживали эксклюзивные AAA-тайтлы вроде Heavy Rain и Killzone 3, а также сторонние игры (например, BioShock Infinite и даже **Counter-Strike: Global Offensive**), но контроллер по большей части был бесполезен — чего-то сверхинтересного под него так и не вышло.

А вот Kinect по-настоящему впечатлял. С его помощью «360-й» научился выполнять голосовые команды (для Skyrim даже вышел специальный патч, позволяющий вам самим использовать драконьи крики), распознавать человеческие позы и отслеживать мимику. Все эти технологические радости омрачало одно: если у вас было недостаточно места в квартире — все, камеру можно выкидывать. Ну или покупать специальные устройства от китайских производителей, заставляющие «Кинект» думать, что свободного пространства перед ним куда больше.

Впрочем, с мастхэв-проектами для Kinect тоже как-то не срослось, из серой массы выделяются разве что **Kinect Star Wars** (танцевать от лица Хана Соло — мечты детства сбываются!), **Dance Central** и **Kinect Sports** — ответ японскому Wii Sports.

Зато технология неожиданно получила применение в совершенно других областях: Kinect помогает предотвратить аутизм у детей, состыковывает космические спутники, заменяет слепым собак-поводырей и автоматизирует крышку мусорного ведра. Словом, одна польза, а вот хороших игр до сих пор нет!

ЗАЧЕМ НУЖНО ЖРАТЬ КАПУСТУ

В 2008-м Sony стали сразу жечь напалмом: **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**, **LittleBigPlanet**, **Resistance 2**! LBP — особая точка в развитии PS3. **Media Molecule** вручили людям инструментарий для создания собственного контента, редактор уровней подтолкнул десятки тысяч к творчеству. От вас не требовалось особых умений, свою игру в рамках LBP мог сделать даже ребенок и, что самое главное, после выложить ее в Сеть, на всеобщий суд. Лозунг «Play. Create. Share.», как нам кажется, задал настроение остальным казуальным проектам Sony.

Но Microsoft не отставали. **Too Human**, **Fable 2**, **Gears of War 2** (Блежински снова утер всем нос — суровый военный экшен превратился в надрывную, захватывающую драму), **Halo Wars**. На последней игре остановимся чуть подробнее. Halo Wars — одна из немногих вменяемых стратегий на консолях, которая до сих пор не растеряла своей актуальности, учитывая, что жанр, несмотря на удачный пример перезапущенного **XCOM**, на седьмом поколении так и не прижился.

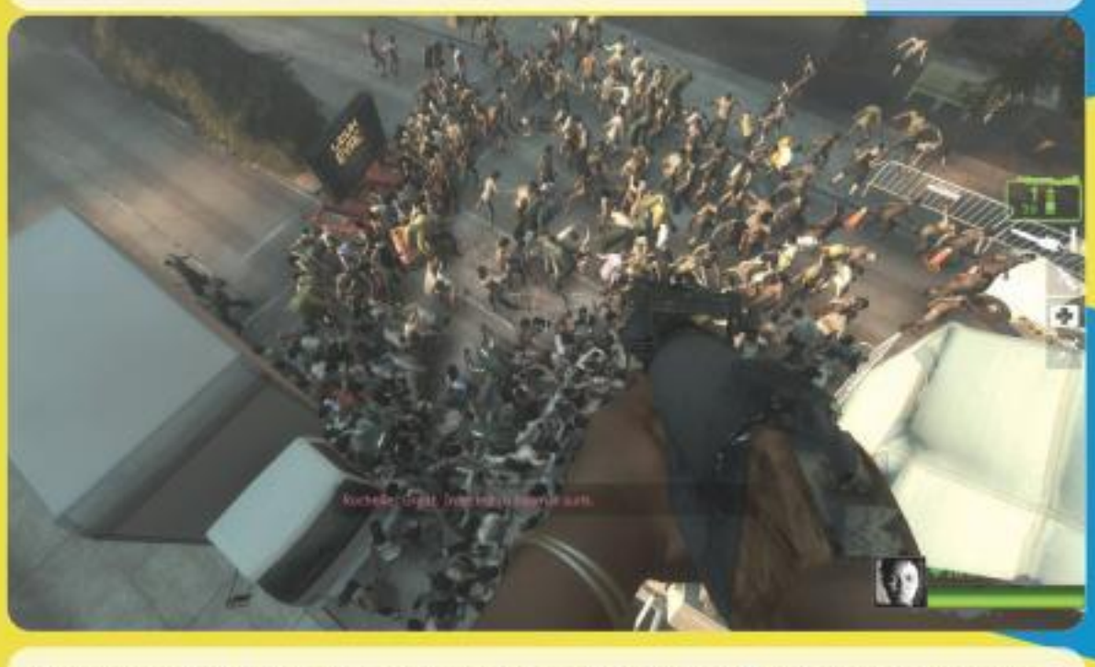
Но отставим войны эксклюзивов в сторону, 2008 год был богат прежде всего на знаковые мультиплатформенные игры. О **Grand Theft Auto 4** и говорить, думаем, не стоит, «четверка» лишь подтвердила культовый статус **Rockstar**. Гигантский живой город, реалистичная физика повреждений, запоминающиеся персонажи, обилие возможностей — новую GTA быстро растаскали на цитаты, а Нико Беллик, его братец Роман и перекачанный Брюси перешли в разряд имен нарицательных.

Неожиданным сюрпризом стал **Battlefield: Bad Company**, доказавший, что **DICE** при желании могут сделать великолепный комедийный боевик (правда, юмористический запал шведов угас уже в сиквеле). Остроты добавила и разрушаемость, превратившаяся в фирменную фишку студии. После Bad Company и началась ежегодная борьба Battlefield и Call of Duty за звание лучшего мультиплеерного шутера.

После Mass Effect интерес разработчиков к взрослым темам в играх сильно возрос.

В 2008-м имя Нико Беллика было у всех на устах, притом что интернет в России в то время был развит значительно хуже.

Миссия No Russian принесла Modern Warfare 2 скандальную известность. Впрочем, даже Infinity Ward далеко до развесистой клюквы Company of Heroes 2.



Третью часть Left 4 Dead тормозят так же, как и Half-Life. У Valve, что, какая-то подсознательная неприязнь к триквелам?

2008 год подарил нам множество новых имен. Это и **Dead Space**, и **BioShock**, и **Mirror's Edge**. Ну и как можно забыть о **Fallout 3** — многие до сих пор называют его лучшей игрой года в противовес GTA. Все эти тайтлы привнесли свою лепту в историю индустрии: **Electronic Arts** в каком-то смысле вернули моду на хорроры, Кен Левин заставил нас вспомнить об Айн Рэнд, поджанре immersive sim и всерьез заговорить об ар-деко, а Фэйт помогла почувствовать себя в шкуре ловкого трейсера — ощущения от первого прыжка с одной крыши на другую мы не забудем, кажется, уже никогда.

Но сильнее других нашумел **Left 4 Dead**, вывед-ший кооперативные шутеры на новый уровень. **Valve** сделали идеальный зомби-апокалипсис; ни один фильм, ни одна книга, ни один комикс не передавали того чувства сдавленного ужаса, когда на тебя из-за угла выбегала толпа озлобленных мертвецов. И, что круче всего, благодаря невидимому ИИ-режиссеру каждый матч проходил по-разному — вы никогда не могли предугадать, откуда последует опасность.

После L4D ходячие пережили новую волну популярности в играх, и с тех пор фонтан зомби-жанра не иссякает: **Dead Nation**, **ZombiU**, **Dead Island**, **The Walking Dead**, **Deadlight**, **State of Decay**, **DayZ**, **The Last of Us**, в конце концов. Мертвяки даже появились в **Yakuza** и Call of Duty!

Тем не менее, положа руку на сердце, признаемся: ничего лучше Left 4 Dead среди онлайн-боевиков, рассчитанных на прохождение в шумной компании, на консолях так и не появилось.

Beyond во многом ругали еще и за то, что он не произвел того же впечатления, что и Heavy Rain в свое время.

ВЗЛОМАЙ МЕНЯ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ

Когда разработчики заявляют об эксклюзивности очередного проекта для консолей, владельцы компьютеров традиционно заводят одну и ту же тему: «Но на приставках тоже игры пиратят, почему мы-то должны страдать?» Да, пиратят, но в сравнении с PC этот процент ничтожно мал.

Более того, Sony и Microsoft на протяжении всего поколения усердно вставляли неплательщикам палки в колеса. Лучше всего это получилось у японцев — PS3 так до сих пор целиком и не взломали. То есть вы не можете просто так взять и купить новую приставку, а затем прошить ее. Флибустьерам сначала придется отыскать модель с версией программного обеспечения не выше 3,55 (напомним, на данный момент последней является 4,46, так что халявщикам нужно сильно постараться) или же заморочиться с понижением версии. Все это сложно и далеко не всем нужно, куда проще заплатить.

Хотя с недавних пор пираты все же научились входить в PSN, и теперь они играют на одних серверах с честными покупателями, не помогают даже обновления прошивки от издателя. Впрочем, видно, что Sony расслабились и смотрят на это сквозь пальцы. Японцам сейчас куда важнее, чтобы корсары не наложили руки на PS4, иначе это сильно повредит их приставке.

Что касается Xbox, то в России он стал народной консолью во многом именно благодаря пиратству. В отличие от Sony, Microsoft долго не продержались, их защита пала уже через четыре месяца. Но американцы не сдавались и сначала боролись с флибустьерами при помощи специальной микросхемы, затем обходными путями вычисляли и банили неплательщиков в Xbox Live, но все без толку — любители халявы отыскивали каждый раз все новые лазейки. Находились даже такие, кто накручивал себе Gamerscore. Доходило до смешного — Microsoft банили нерадивых пользователей, а владельцы JTAG-приставок сами же себя и разбанивали.

Сегодня корсары, точно так же, как и люди, использующие нелицензионный софт на PS3, могут не боясь выходить в Сеть и участвовать в мультиплеерных баталиях, главное — оплатить подписку на Gold, даже Network Pass не потребуется. В конце концов Microsoft, как и Sony, забросили идею забороть пиратов и оставили их в покое.

И тем не менее, несмотря на некоторый процент воровства, игры на PS3 и Xbox 360 продавались и по-прежнему отлично продаются, так что сравнивать приставки с компьютерами бесполезно. Седьмое поколение консолей осталось за приверженцами честных покупок.

Хакер Джордж Хотц насолил не только Sony, но и Apple — именно он и взломал iPhone, правда, вовсе не ради пиратства. Юноша просто хотел продолжить пользоваться услугами T-Mobile, а телефоны Apple в то время работали лишь с AT&T.

Майкл намекает, что никакое пиратство не помешало GTA 5 разойтись сумасшедшим тиражом и сделать миллиард долларов всего за три дня.

ВЫХОД В ЛЮДИ

Период 2009-2010 гг. проходил для Sony под флагом тяжелой артиллерии: **Killzone 2**, **inFamous**, **Uncharted 2**, **God of War 3** («Боги, я покараю вас!»), **Gran Turismo 5** и, конечно же, **Heavy Rain**.

Дэвид Кейдж наконец довел до ума то, чем начал заниматься еще в **Fahrenheit**. Дизайнер в одиночку популяризовал целый жанр, его интерактивное кино трогало и вызывало сильнейшие эмоции, даже несмотря на дырявый сюжет. Кейджа можно уважать, можно ненавидеть, но на счету **Quantic Dream** — одни из ярчайших постановочных эпизодов за все седьмое поколение. Пережить такое дорогого стоит, и именно поэтому Heavy Rain приняли такой, как есть: немного неряшливой, глуповатой и до прямоты искренней. И если уж на то пошло — не будь Кейджа и Heavy Rain, не было бы и любимых нами **The Walking Dead** от **Telltale Games**.

Но самое главное — Quantic Dream сделали то, о чем до них никто и не задумывался. Французы попытались вывести игровую индустрию из гик-подполья и помирить с теми, кто никогда не держал в руках джойстиков. Кейдж человеческим языком объяснял, почему виртуальные развлечения — это классно и что пугаться технологий совсем не стоит.

Heavy Rain была интуитивно понятной, не требовала игрового опыта и определенных навыков, а за счет тесного синтеза с кино не отталкивала новую аудиторию — фильмы, в конце концов, смотрели все. Когда же до новичков доходило, что они сами могут влиять на развитие событий, их восторгу не было предела — так игровая индустрия приоткрыла занавес непосвященным.

Пожалуй, Heavy Rain стала в этом поколении главным предлогом, чтобы привести к себе домой девушку, пообещав продемонстрировать неизведанные грани виртуальных развлечений. Интересно, сколько сердец таким образом соединил Дэвид Кейдж?

Консольный уроборос

Если Sony стали набирать обороты, то Microsoft, напротив, снизили темпы. Из примечательных эксклюзивов в 2009-2010-х на Xbox 360 вышло не так уж много игр: **Halo 3: ODST**, **Halo: Reach** и **Fable 3**. Ситуацию скрасили **Remedy** с их **Alan Wake**. Игра финнов получилась по-своему уникальной. Таких атмосферных, по-кинговски выписанных хорроров в индустрии раз-два и обчелся, а чтобы еще и с большим бюджетом — попросту не было. К несчастью, изначальная задумка Remedy — выпуск дополнительных эпизодов в виде DLC — провалилась, и потому мы получили лишь два небольших дополнения плюс **American Nightmare** — крайне неоднозначный аддон, вызвавший негодование многих фанатов.

Нехватка крутых эксклюзивов для Xbox 360 никак не сказалась на мультиплатформе — с ней как раз все было прекрасно. **Resident Evil 5** наметил новый вектор развития серии. Вместо медленного хоррора и методичного отстрела зомби **Capcom** представили динамичный кооперативный боевик. Круг замкнулся: если авторы Gears of War черпали вдохновение в Resident Evil 4, то создатели пятой части RE, в свою очередь, ориентировались на Gears of War. По лекалам «пятерки» собирали и шестую «Обитель зла», но из-за ряда причин крайний выпуск сериала получился на редкость неоднозначным и сумбурным.

Выхода **Batman: Arkham Asylum**, кажется, никто и не ждал, настолько все свыклись с мыслью, что игры про Бэтмена по умолчанию так себе. А **Rocksteady** взяли и перетряхнули супергеройский жанр. Разработчикам удался не только стелс, но и боевая составляющая. Первая глава трилогии Arkham поражала мнимой простотой схваток, схему «одна кнопка отвечает за удар, а другая — за контрудар» подхватили все кому не лень.

Не стоит забывать и о **Borderlands**, которая с легкой руки перенесла механику Diablo на шутерные рельсы. И о **Dragon Age**, положившей начало хорошему ролевому сериалу. Вышла потрясающая Red Dead Redemption, которую от GTA, по большому счету, отличало лишь одно — сеттинг. После RDR разработчики взяли курс на многосложные концовки, вызывающие у игроков бурю эмоций. Кто знает, быть может, Naughty Dog вдохновлялись именно игрой Rockstar, когда придумывали финал The Last of Us.

Эх, а какой дивный был 2011 год! Гомерически смешной **Bulletstorm**, новаторский **L.A. Noire**, великолепный **Deus Ex: Human Revolution**, необъятный **Skyrim**, переродившийся **Mortal Kombat (2011)**. И где-то рядом — **Portal 2**, **Driver: San Francisco**, **Battlefield 3**, **The Witcher 2: Assassins of Kings**. Уже после выхода этих игр можно было бы говорить о том, что эпоха PS3 и Xbox 360, как ни крути, удалась. А ведь все самое интригующее было еще только впереди! Под закат поколения вышли самые интересные и важные игры. Если опустить парад обязательных «троек» Sony — **Killzone 3**, **Resistance 3**, **Uncharted 3** — и вымученные сиквелы вроде **God of War: Ascension** и **Gears of War: Judgement**, останутся **Journey**, **Far Cry 3**, **Assassin's Creed 3**, **BioShock Infinite**, **The Last of Us** и **Grand Theft Auto 5**. Ни одна из этих игр не нуждается в представлении, а последним трем мы и вовсе посвятили по гигантскому журнальному материалу.

■■■

Ясно одно: если седьмое поколение заканчивается на такой оптимистичной ноте, то от некстген-тайтлов (настоящих, а не переходных) нужно ожидать чего-то совсем уж удивительного. Впереди ожидают новые Gears of War, Uncharted, Halo и Heavy Rain. И сейчас мы говорим не о сиквелах, а об играх, которые произведут на нас сравнимое по силе впечатление.

Конечно, мы часто жалуемся на конвейерный характер игровой индустрии, но, когда начинаешь листать список главных игр эпохи, понимаешь — как же много всего потрясающего успело выйти! Если спустя десяток-другой лет наши потомки захотят пройти все хиты седьмого поколения, им понадобится чертовски много времени.

И нет — раньше трава не была зеленее. Игры по-прежнему невероятно крутое хобби, и мы очень рады, что вы его разделяете вместе с нами. Поздравляем вас, дорогие читатели, со стартом новой вехи — будущее пока не наступило, но уже робко выглядывает из-за плеча. ■

The Last of Us стала бы идеальным завершением эпохи PS3, но вышедший немногим позже Beyond подпортил прощальный поклон Sony.

Batman: Arkham Asylum получился идеальной игрой про Темного рыцаря: грамотное сочетание стелса и боев, использование гаджетов и Марк Хэмилл на озвучке Джокера.

До Alan Wake выходил и другой необычный хоррор, использовавший эпизодическую схему подачи сюжета, — Alone in the Dark. К сожалению, творение Eden Games по достоинству не оценили, хотя продажи у игры были очень даже неплохие.

ГЕВОРГ АКОПЯН

PS4

ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧИНАЕТСЯ

ОБЗОР PLAYSTATION 4

Этого волнительного момента мы ждали очень давно, и вот он, наконец, настал. PS4, консоль нового, восьмого поколения, вышла на рынки США и Канады 15 ноября, за неделю до старта продаж Xbox One. Километровые очереди, место в которых занимали за несколько дней до означенной даты, национальное телевидение, знаменитости и атмосфера праздника оправдали себя — в первые же сутки PS4 разошлась тиражом в миллион экземпляров. Это *самый успешный старт* за всю историю бренда PlayStation. К слову, конкуренты тоже сумели продать миллион устройств в первые сутки, только публицисты Microsoft намеренно забывали уточнить, что их приставка была запущена сразу аж в тринадцати территориях, включая Штаты. А PS4 добилась семизначной цифры только в двух.

Но, по большому счету, цифры во всей этой истории не так показательны. Мы уверены, что, сумей обе компании запуститься в большем числе регионов и произвести больше приставок в срок, жители разных стран смели бы с полок весь тираж. Игроки банально заждались новых консолей.

О причинах успешного запуска Xbox One и PS4 нетрудно догадаться. Помимо очевидного желания некоторых быть на острие прогресса и иметь дома самое свежее железо, есть и другие факторы. Индустрия постоянно растет, все больше и больше людей интересуется играми. Это уже давно не развлечение для избранных, собраться вечером в **Wii Sports** или **Call of Duty** — обычное дело. И те игроки, которые по каким-то причинам не купили PS3, Xbox 360 или Wii, решили приобрести одну из новых приставок — посмотрели по сторонам и поняли, что мимо проходит целый культурный пласт. Соответственно, решили наверстать. И правильно сделали.

Злосчастная PS4, оказавшаяся в руках «Игромании» задолго до российского запуска, действительно дарит те самые новые ощущения, которые все так ждут от смены поколений. Для нас, честно говоря, это стало неожиданностью: особенности, которые продвигала Sony, на словах совсем не впечатляли, а на деле оказались по-настоящему революционным. Но обо всем по порядку.

E3 2013. Президент Sony Эндрю Хаус впервые демонстрирует публике PS4. В России официальная цена консоли — 18 999 рублей.

В отличие от Xbox One, консоль можно ставить вертикально. По-хорошему, для этого стоит купить подставку (900 рублей), но, честно говоря, она и так нормально держится.

ДИЗАЙН

Когда публике впервые показали четвертую PlayStation, многие взвыли — что это за невзрачный параллелепипед? Над дизайном Xbox One и вовсе смеялись: шаржи, представляющие консоль Microsoft старым VHS-плеером, заполонили весь интернет. Надо сказать, небезосновательно — One действительно выглядит как скучная черная коробка.

Другое дело PS4. Приставка может показаться кому-то невзрачной на картинках, но в жизни она выглядит очень стильно и современно. Часть корпуса матовая, как у PS3 Slim, а часть — глянцевая, как на оригинальной PS3 («толстушке», как ее называют в народе). Такое сочетание позволило сделать консоль не слишком уязвимой для отпечатков пальцев и одновременно прибавить дороговизны во внешности.

Но во всей красе PlayStation 4 предстает только после включения. Между прочим, активировать консоль — не самая тривиальная задача. Дело в том, что на корпусе нет ни одной физической кнопки, а найти сенсорные неподготовленному человеку будет нелегко. Мы честно пытались, вертели устройство так и этак, но в итоге плюнули и полезли в гайд.

Как оказалось, на лицевой части PS4 есть целых две кнопки — включения и изъятия диска. Более того — на корпус даже нанесены соответствующие значки. Просто они такие крохотные, что заметить их без лупы получится с трудом.

На наш взгляд, решение сделать переключатели сенсорными — достаточно спорное. Да, элегантно и красиво, но не очень удобно. Например, мы как-то подняли консоль задней панелью кверху, чтобы вставить кабель питания, и случайно задели животом сенсор — в итоге драгоценный диск с **Knack** полетел на пол. Ну а сколько раз консоль непроизвольно включалась — не сосчитать.

Впрочем, это скорее проблема технологии, а не приставки. Современные стиральные машинки, электроплиты, телевизоры страдают такой же болезнью, и там кнопок целая куча, а их нажатие куда критичнее, чем простое включение консоли во время уборки. Да и надо отдать должное инженерам Sony — они постарались расположить кнопки таким образом, чтобы свести случайные тычки к минимуму.

Переключатели находятся на тоненькой LED-полоске, разделяющей матовую и глянцевую стороны. Достаточно в нужном месте погладить PS4 пальчиком, и консоль выплюнет Blu-ray или с приятным писком включится. Ну а дальше начинается магия: LED-полоса загорается мягким синим цветом, который плавно переливается во время загрузки дашборда (занимает около 17 секунд), а после старта работы превращается в белый.

Разные цвета призваны показать то или иное состояние системы. Например, оранжевый — режим ожидания, красный — проблемы с железом. Подобное было реализовано еще в PS3, и у «Виты» светится кнопка «PS», но только PS4 при этом выглядит как притягательный космический корабль, а не светофор.

Ну и, к слову, о практичности: как и предшественницу, PlayStation 4 можно поставить и горизонтально, и вертикально, тогда как Microsoft настоятельно рекомендует держать новый Xbox строго в горизонтальном положении.

ХАРАКТЕРИСТИКИ И ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

На лицевой стороне консоли красуются два USB 3.0, а на задней располагаются порты HDMI, Ethernet, оптический разъем для аудио, гнездо силового кабеля и… все. Аналоговый порт, по которому приставку можно было бы подключить к старенькому SD-телевизору, ушел в прошлое. В комплекте даже нет родных «тюльпанов», только HDMI-кабель. С одной стороны, это здорово — технический прогресс продолжает свое шествие. С другой — через аналог было очень удобно подключать аудиосистему, получалось обойтись без ресивера. Теперь такой трюк не удастся.

Кроме HDMI, в коробке вас будут ждать геймпад DualShock 4, провод для его под-

PlayStation Camera продается отдельно и стоит 2600 рублей. Пока ее покупку может оправдать лишь Playroom, но этого маловато.

Вид сзади. Слева направо: гнездо силового кабеля, оптический разъем, HDMI, LAN и AUX. Отсюда же из консоли выходит теплый воздух, а подчас и очень горячий воздух.

GRAND THEFT CONSOLE

НА ЧТО ИДУТ ЛЮДИ, КОГДА ТОРРЕНТОВ УЖЕ НЕДОСТАТОЧНО

Запуск консолей неизбежно связан с криминалом, и поклонники видеоигр от опасности не застрахованы. Типичный сценарий — радостный покупатель держит в руках условную GTA 5, выходит из магазина и потом получает по голове от грабителей. Константы и переменные могут меняться: нехорошие люди уже проникают в дома и воруют PS4, но чаще всего просто угрожают оружием и отбирают девайс. Консоль от Sony начали продавать совсем недавно, но историй про мошенничество и грабеж уже достаточно.

Первый тревожный звоночек был еще до релиза консоли. Десятилетний Тони Сандерс из Пенсильвании не стал выпрашивать у родителей PS4 и твердо решил заработать на подарок сам. Настоящая американская история: парень начал продавать лимонад и день за днем приближался к заветной сумме.

Бизнес процветал до того момента, как к Тони не подошел мальчик постарше и не предложил юному продавцу поделиться деньгами. В руках у парня было пневматическое ружье, но Сандерс решил не сдаваться без боя и проиграл. Всю дневную выручку Тони отдать все же пришлось, но справедливость, если что, восторжествовала. Малолетнего преступника поймали, а Сандерс в худшем случае потерял бы только $30.

Повышаем ставки. Два предприимчивых товарища решили перепродавать консоли по завышенной цене, потому что всегда найдется нетерпеливый человек с кучей денег. Схема нехитрая: стоим в очереди и покупаем девайс за рекомендованную розничную цену. Партия PS4 быстро кончается, а те, кто не успел ее купить, идут на серый рынок.

Два товарища вывесили объявление на местном «Авито» и стали ждать, пока кто-нибудь не заплатит за приставку почти в два раза больше — $700. Покупатель нашелся быстро, но оказался не так прост — заплатил фальшивыми купюрами и потом еще пригрозил горе-предпринимателям стволом. К счастью, в этой истории никто не пострадал.

Но не все сделки обходятся без жертв, причем независимо от места действия. Эммануэль Джонсон, например, договорился встретиться с продавцом у полицейского участка — для безопасности. Но все пошло не так: покупатель и продавец не дошли до пункта назначения и начали стрелять друг в друга. Неизвестный получил тяжелое ранение, а Джонсона доставили в больницу, где он умер.

Самый же первый криминальный случай с PS4 зарегистрирован в Калифорнии. Покупатель собирался сесть в машину, как к нему подошел человек в маске и начал угрожать пистолетом. Консоль пришлось отдать, после чего преступник быстро скрылся. Но жертва не стала унывать, позвонила в полицию и рассказала про автомобиль грабителя.

Тачку нашли быстро. Внутри полицейские обнаружили муляж пистолета и юношу, но не PS4. Ушлый грабитель успел передать консоль своему подельнику, которого нашли в доме неподалеку. Чуть позже копы установили личности преступников — это двадцатилетний Морис Бойд и девятнадцатилетний Маркус Дженкинс.

Урок из всех этих историй очень простой, но полезный: если вы решили купить консоль, то обязательно будьте начеку и соблюдайте хотя бы самые простые правила предосторожности. Предновогодняя суматоха — прекрасное время для грабителей, а вероятность того, что на помощь кому-нибудь придет Бэтмен из Arkham Origins — почти нулевая. — *Ян Кузовлев*

Айден Пирс скоро будет играть в Killzone 3.

А Гаррет уже играет.

ключения к приставке, простенькая гарнитура вида наушник + микрофон и силовой кабель (в отличие от Microsoft, японцы сумели спрятать блок питания в корпус). PlayStation Camera и подставка продаются отдельно.

Как видите, содержимое довольно скудное, но и бог с ним. Главное, что внутри самой консоли все очень и очень богато. Уже во второй раз подряд PlayStation стала самой мощной консолью своего поколения.

PS4 может похвастать восьмиядерным процессором, объединяющим графический (GPU) и центральный (CPU) юниты. Это навороченное чудовище, созданное в сотрудничестве с AMD, в теории способно выдать производительность в 1,84 терафлопса. Но, что куда важнее, нестандартное решение Sony должно упростить оптимизацию вычислительных процессов и рендеринг — многие разработчики уже положительно высказались на этот счет. Все-таки не зря Марк Черни, главный архитектор консоли, так плотно общался с девелоперами.

По сравнению с PS3 оперативная память увеличилась в 16 раз — на борту 8 гигабайт GDDR5 (у Xbox One — устаревшая DDR3). Помимо этого, вскоре после выхода приставки на рынок выяснилось, что внутри скрывается второй процессор с 256 мегабайтами DDR3 SDRAM. Предположительно, именно он отвечает за все фоновые операции — скачку игр и обновлений, их установку, трансляцию видео и так далее.

Сказать наверняка, что это правда, мы не можем, но кое-что знаем точно — операционная система работает очень быстро. Одно нажатие — и из любой, даже самой ресурсоемкой игры вы попадете в главное меню, где можете зайти в PSN, поставить на загрузку пару тайтлов, а потом открыть канал «Игромании» на YouTube и посмотреть свежий «Игровой календарь» под чашку чая. PS3 таких шалостей не позволяла.

Мощь четвертой PlayStation должна помочь вывести графику в играх на новый уровень. Да, сверхвысокое разрешение 4K, о котором только и разговоров среди гиков, все еще остается недосягаемой вершиной — приставка сможет запустить в 4K только изображения и видео. Но для консольщиков, измученных мылом 720P (в лучшем случае), даже 1080P кажется серьезным рывком. Технодемка **The Dark Sorcerer** от **Quantic Dream** потрясает своей анимацией и отображением частиц (спецэффекты заклинаний выглядят не хуже, чем в фильмах о Гарри Поттере), **NBA 2K14** радует реалистичными виртуаль-

Незадолго до американского релиза Ясухиро Утори, один из главных инженеров PS4, под прицелом камеры разобрал консоль, на ходу объясняя, что у нее внутри и как правильно держать в руках отвертку.

Коробка от PS4 едва ли не круче, чем сама PS4. Очень изящная и минималистичная. Убирать такую в чулан совсем не хочется.

ными баскетболистами, а от количества деталей в каждом кадре **inFamous: Second Son** хочется плакать слезами счастья.

Разумеется, мы не говорим о том, что раньше было невозможно достичь подобной картинки, — вовсе нет (хотя собрать столь производительный и продуманный компьютер за такие деньги вам вряд ли удастся). Просто разработчики в основной массе ориентируются именно на приставки, когда создают свои проекты. Оно и понятно — меньше пиратов, прозрачна пользовательская база, легче оптимизировать движок.

Условную **Grand Theft Auto 3** можно было сделать и в 1997-м, только для кого? Игру смогли бы с комфортом пройти единицы. А на PS2, четырьмя годами позже, ее по достоинству оценили уже миллионы людей. Именно поэтому все заметные скачки в графике происходят только при смене консольных поколений.

В этот раз не будет такого большого разрыва, как между второй и третей PlayStation, но разница все равно налицо. На приставках наконец-то появились текстуры высокого разрешения, красивые тени, нормальная дальность прорисовки, 1080P — словом, все то, чем наслаждались последние годы ПК-игроки. Только, в отличие от самого мощного компьютера, PS4 рассчитана на долгую жизнь — лет на шесть, а то и на все десять.

В день сдачи номера вице-президент **Electronic Arts** Патрик Содерлунд поделился прогнозом, что следующая смена поколений произойдет уже через пятилетку, но мы сильно в этом сомневаемся. Запуск Xbox 360 попортил Microsoft так много крови, что компания не дергалась с 2005 года.

Sony же никогда не обладала подобной финансовой устойчивостью, и потерянные миллиарды ей аукнулись катастрофическими последствиями. Корпорация даже была вынуждена продать свой символ — головное токийское здание. Поэтому спешить и тратить миллионы долларов на разработку новой консоли в этот раз уж точно никто не будет — для начала надо хоть что-то заработать.

БРАУЗЕР, PLAYSTATION APP И ОНЛАЙН

Веб-серфинг на PS3 был уделом сильных духом — браузер открывал страницы жутко медленно, часть функционала сайтов не работала, вечно что-то не так отображалось... одним словом — было неудобно. По сравнению с тем дремучим уродцем браузер PS4 — большой шаг вперед. Самое важное — скорость. Сайты загружаются быстро, рендеринг страниц на уровне. В крайнем случае (допустим, ПК сгорел, а на лэптоп нагадила собака!) можно даже сделать что-то полезное: почитать новости, ответить на какие-то письма.

Если же подключить мышь и клавиатуру, станет совсем хорошо — с их помощью в ты-

Sony решила кучу проблем с логистикой одним решением — сделать на старте лишь одну модель на 500 гигабайт. Все интересующее можно докупить, а жесткий диск легко меняется на более объемный.

Благодаря особому заднему покрытию и новой форме корпуса DualShock 4 сидит в руках как влитой.

А вот выглядит геймпад совсем не так круто, как DualShock 4. В кадре рядом с ним лежит моногарнитура, поставляемая в комплекте.

сячу раз приятнее отвечать на сообщения, набирать адреса и коды на игры. Мы, например, взяли старую беспроводную клавиатуру, подключили к консоли и положили под бок: когда вдруг надо что-то написать, легче напечатать на специализированном устройстве.

Впрочем, можно переписываться и с помощью клавиатуры виртуальной. Если у вас есть гаджет на Android или iOS, скачайте PlayStation®App (обязательно вбивайте в поиск со значком торговой марки, иначе не найдет) и синхронизируйте с PS4. Приложение позволяет проверить уведомления и полностью управлять списком друзей — принимать и отправлять запросы, слать сообщения, прикладывать к ним фото и голосовые записи, сравнивать призы.

С функционалом PSN в приложении все куда печальнее. По факту вы вольны покупать игры где бы ни находились и дистанционно ставить их на скачку, но все это выполняется *через браузер* вашего планшета. С тем же успехом можно взять ноутбук и открыть ***store.sonyentertainmentnetwork.com*** — разницы никакой.

Для справки: загружать игры на расстоянии позволяется и на PS3, и на PS Vita, причем уже довольно давно.

SHARE

Дашборд системы здорово перелопатили. Теперь все стало гораздо удобнее: матричная навигация ушла в небытие, выбираете в ленте интересующий пункт, и открывается отдельное подменю — примерно как на PS Vita.

В центре домашнего экрана располагаются основные приложения — последние игры, Playroom (встроенная забава для камеры), «Что нового?», рассказывающее об обновках магазина PSN, браузер, библиотека ваших игр и «Вживую с PlayStation». Последний пункт — самый важный не только среди перечисленных, но и во всей PS4. Кнопочка «Share», расположенная чуть выше левого стика геймпада, — та самая революция, которую никто не ждал.

Если раньше прямые трансляции геймплея и прочие летсплеи были в основном прерогативой ПК, то теперь делиться видео и скриншотами можно и на консолях. Более того, делать это на PS4 в сто раз приятнее, чем через любой, даже самый навороченный софт.

Скажем, играете вы в **Need for Speed: Rivals** — как тут ну очень зрелищно сбиваете в пропасть друга Васю. Если раньше вам пришлось бы в красках рассказывать товарищам о своем трюке под неодобрительные взгляды Василия, то теперь достаточно нажать «Share», выбрать «Загрузить видеоклип», и консоль в считанные минуты зальет на Facebook миг вашего триумфа, да еще и в HD-качестве. Раз, два, три — все настолько просто.

Конечно, странно, что по умолчанию нет поддержки куда более уместного YouTube, но мы уверены, что ее добавят. Главное, Sony доказала — технология работает, и работает прекрасно.

То же относится к трансляциям. Логинитесь в свой профиль на Twitch или Ustream (самые популярные стриминговые сервисы в мире), выбираете пару настроек (включить/выключить камеру, микрофон и комментарии), нажимаете «Начать трансляцию» и… все. Любой житель планеты, у которого есть PS4, сможет поглядеть, как вы играете в какую-нибудь **FIFA 14**.

Разумеется, уже через месяц, если не через неделю, мы перестанем этому поражаться, но то, какие чувства нам подарила Sony, не забудем никогда. Момент, когда ты голосовой командой «Плейстейшен, хоум скрин!» выходишь из Killzone в главное меню, а там в два нажатия начинаешь смотреть, как канадские дети играют с бабушкой в Knack, становится поворотным — это действительно новый опыт и новые ощущения.

Можно возразить, что все это есть и на ПК, причем давно — тот же YouTube никто не отменял. Да, все верно. Но как часто, по-вашему, канадские бабушки проходят игры в прямом эфире? То-то же. PS4 вобрала в себя вещи, привычные для ПК, и сделала их доступными самой широкой аудитории. Это еще один шаг к глобализации и популяризации видеоигр. Предыдущий был сделан **Nintendo** с ее Wii, теперь настала очередь Sony.

NBA 2K14 — одна из немногих игр этого сезона, которая на PS4 действительно дарит новые ощущения. Обратите внимание на левый нижний угол — NBA установилась лишь на 8%, но это не мешает нам в нее играть. Фантастика.

Battlefield на PS4 почти ни в чем не уступает ПК-версии. Кое в чем даже выигрывает: если у вас есть PS Vita, то благодаря функции Remote Play вы сможете играть в мультиплеер четвертой «Батлы», хоть стоя на балконе, хоть сидя в туалете. Шэринг шэрингом, а вот это настоящая революция!

PSN И УСТАНОВКА ИГР

Вторая революция Sony лежит в иной плоскости. Разговоры о том, что цифровая дистрибьюция убьет розничную торговлю, начались чуть ли не в начале двухтысячных. Мечты о том, что еще чуть-чуть — и больше не нужно будет складировать десятки коробок на полках, тешили нас все предыдущее поколение, но на деле покупать игры в цифре было не слишком-то удобно.

Сервера PSN раздавали игры с какой-то смешной скоростью, причем всегда *непропатченные* версии. Качаешь ты два дня какой-нибудь **Resistance 3**, а потом — оп-па! — будь добр, поставь еще обновление весом в полтора гигабайта. Скачка — минимум час, установка — как повезет, а во время инсталляции запрещалось что-то делать — консоль простаивала.

Так вот, все эти ужасы наконец-то в прошлом. Вставил диск, нажал «Играть» — пошло-поехало. Никакой полоски «Установка» на сорок минут, все происходит на фоне. То же касается цифровых версий. Например, **Killzone: Shadow Fall** весит почти сорок гигабайт, но достаточно скачать чуть больше семи — и можно начинать прохождение. Будущее уже наступило!

PSN работает в несколько раз шустрее прежнего, игры качаются быстро (по крайней мере, на момент написания статьи), загрузка автоматически ставится на фон. Если раньше ты буквально заставлял себя делать покупки — так это было неприятно и унизительно, в отличие от Steam, — то теперь из магазина не хочется вылезать. В организации еще куча проблем, игры отсортированы как попало, а видео- и аудиоконтента просто нет, но российское отделение Sony намерено все привести в порядок и договориться с местными производителями музыки и фильмов. Главное, что устройство магазина налажено, а уж его наполнение — вопрос времени.

Но если отсутствие сервисов и большой библиотеки игр на старте мы понять можем, то почему к запуску не могли подготовить минимальный функционал, уже давно существующий на PS3, — не представляем. Так, если вы захотите банально послушать на PS4 диск, у вас ничего не выйдет, незадолго до релиза поддержку CD выпилили. Планируете при помощи стриминга с компьютера посмотреть кино (напоминаем, Video Unlimited и Music Unlimited пока не запущены)? Не-а, не получится. Вы даже не сможете поменять тему оформления — такого пункта меню просто не существует.

Понятно, что все это когда-нибудь на PS4 появится, но почему нельзя было сделать к сроку? Пару эксклюзивных стартовых игр разработать успели, операционку оптимизировали, но как только зашла речь о сменном оформлении — тут же упали замертво от усталости. Смешно и обидно.

Кого-то еще наверняка расстроит, что японцы решили ввести плату за мультиплеер, но вот по этому поводу мы бы не стали сильно грустить. Бесплатный онлайн являлся одним из притягательных плюсов PS3 в глазах покупателя, но сам по себе был большой кучей минусов — уже названная ужасная скорость загрузки данных, высокий пинг, лаги, неудобный интерфейс PSN… Теперь же нас в кои-то веки ждет комфортный мультиплеер.

К тому же в случае с PS Plus платить очень даже разумно. Скажем больше — странно не платить. Сервис, годовая подписка на который обойдется вам в 1950 рублей (то есть 162,5 рубля в месяц), дарит уйму отличных игр, причем не для одной, а для целых четырех платформ (старушка PSP тоже в строю).

В ноябре, например, подписчики получили **Contrast** и **Resogun** для PS4, **GRID 2** и **Guacamelee!** для PS3, а также **Sonic & All-Stars Racing Transformed** и **Grand Theft Auto Liberty City Stories** для «Виты» (последняя работает в том числе и на PSP). И это еще относительно бледный месяц! Скажите, ну кто в здравом уме откажется от шести игр за 160 рублей?

Возможно, пользователи Xbox Live. Зачем им такое грабительское предложение, когда в этом месяце обладатели золотого статуса получили **Gears of War** (вышла больше семи лет назад) и **Shoot Many Robots** (трехкопеечная аркада, которой полтора года назад «Игромания» поставила четыре балла).

Шутки шутками, а Microsoft действительно нужно что-то делать. Либо снижать цену подписки, либо уже предложить нормальные игры. Иначе есть все шансы, что в этот раз битву за онлайн выиграет Sony.

ГЕЙМПАД: ВОЗМОЖНОСТИ И УДОБСТВО

DualShock 4 — самый удобный геймпад в истории человечества. И точка. Кого бы мы ни спрашивали — друзей, коллег по редакции, западных журналистов, разработчиков, — все в один голос твердят, что это лучший контроллер, который им доводилось видеть.

В чем же кроется его успех? Прежде всего — в форме. Новый DualShock так хорошо сидит в руках, что его не хочется выпускать. Не придется делать частые «пит-стопы» даже особенно потливым — специальная задняя поверхность, выполненная из фактурного пластика, не дает геймпаду выскользнуть, да и просто очень приятна на ощупь.

Стики стали более тугими и плавными, а также сменили форму — теперь сверху появились ложбинки. Казалось бы, мелочь, но насколько же комфортнее от этого играть: подушечки пальцев лежат как родные и не слетают в особо жаркие моменты.

Курки L2 и R2 приняли изогнутую форму, что тоже хорошо отразилось на эргономике. Увы, в стартовой линейке PS4 не было серьезных гоночных симуляторов, чтобы мы могли в полной мере оценить их плавность, но в той же Rivals реакция весьма и весьма подробная, рассчитать скорость можно довольно точно.

Про волшебную кнопку «Share», расположенную слева, мы уже сказали. Ровно на том же месте с правой стороны находится «Options» — это давно напрашивавшаяся замена «Start». Кнопка «Начать» уместна лишь

Playroom. Это промокадр, но примерно так все и выглядит.

На сегодняшний день приложение PlayStation App практически бесполезно. Ждем новых функций.

на аркадных автоматах, в компьютерных же играх мы ее нажимаем только для того, чтобы покопаться в настройках, — так почему бы не переименовать?

На своем привычном месте висит кнопка «PS». Если ее зажать, появится меню, где можно отрегулировать настройки звука и микрофона, перевести консоль в ждущий режим, выключить игру или сразу приставку. В свою очередь, короткое нажатие перенесет вас в главное меню — переход занимает ровно одну секунду. Если вспомнить, что на PS3 во время даже самой простенькой игры можно было максимум переключить контроллер, — прогресс налицо.

Сверху по центру красуется нажимаемая тач-панель, и неспроста — Марк Церни работал не только над созданием PS4, но и PS Vita. Судя по всему, панель добавили в первую очередь для хитрого кросс-платформенного взаимодействия, но уже сейчас виден ее потенциал в привычных жанрах. Помимо очевидного использования для навигации (карта в **Assassin's Creed 4: Black Flag**), на нее можно повесить выбор способностей (Killzone: Shadow Fall), прохождение интерактивных сцен, мини-игры и черт знает что еще. Вариантов тьма, и нам не терпится их увидеть.

ГЕЙМПАД: АУГМЕНТИРОВАННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

На верхнем торце DualShock 4 находится световой индикатор красивой формы, отслеживающий перемещение геймпада в пространстве, — и это еще одна в перспективе очень крутая технология.

По сути, разработчики взяли и засунули Move, свой фирменный моушен-контроллер, в новый джойстик. Да, DualShock 4 даже отдаленно не напоминает пистолет, волшебную палочку или рукоятку меча, но, если взять геймпад в руки, камера будет распознавать не только его движения, *но и ваши*.

Лучше всего возможности сенсора показывает встроенное приложение Playroom. В нем вам доступны разные мини-игры, включая какой-нибудь аэрохоккей, но главное развлечение — возня с маленькими роботами, которые живут… в геймпаде! Если поднести динамик (располагается под круглой кнопкой «PS») поближе к ушам, вы услышите оттуда сдавленный писк толкающихся жестянок.

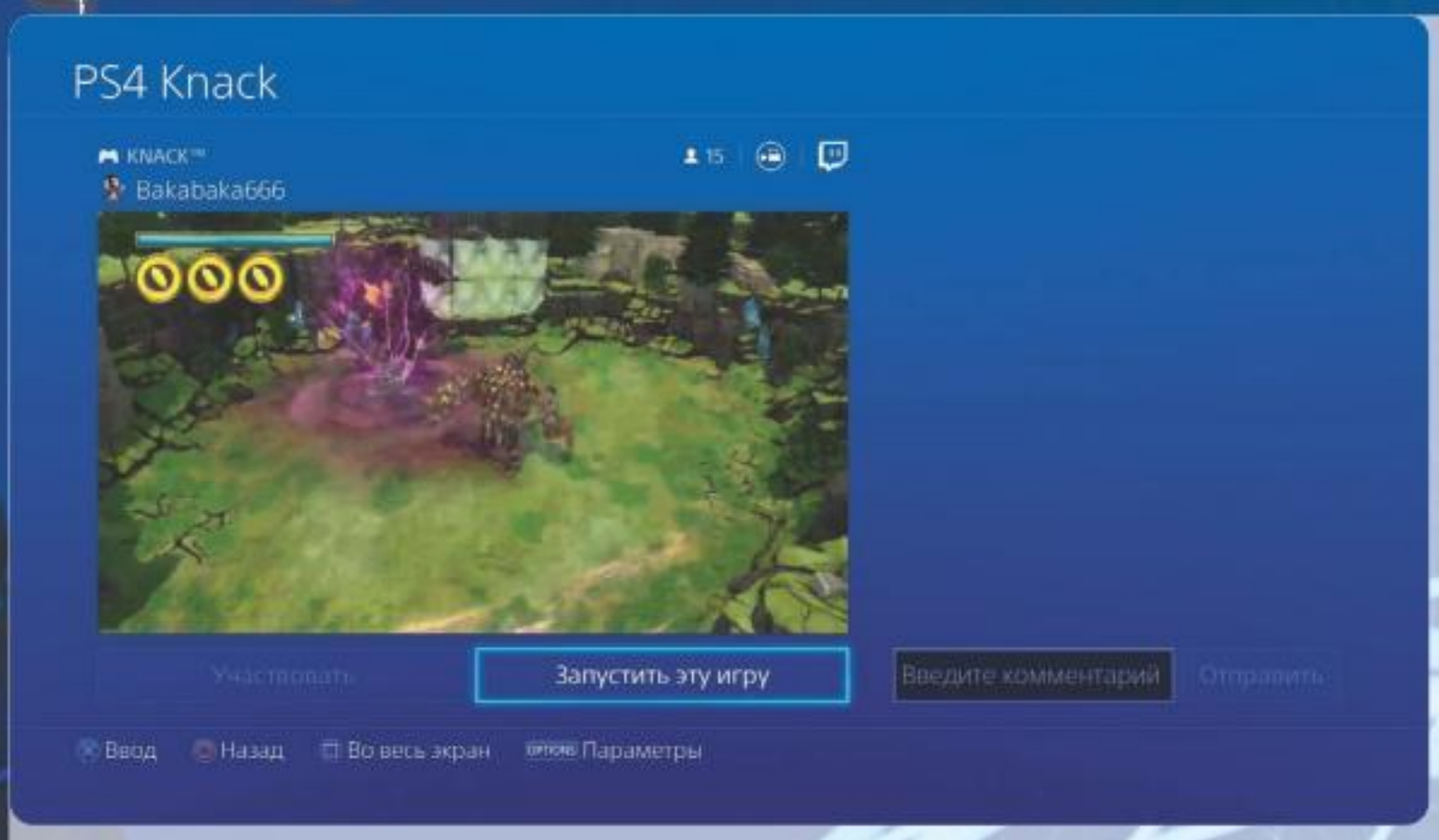
Как же их оттуда высвободить? Легко — быстрыми щелчками по тач-панели вы буквально стряхиваете роботов в свою гостиную. Ну а дальше начинается Kinect чистой воды. Вы можете расталкивать бедняг руками, пинать ногами (ударом можно даже «воткнуть» робота прямо в воображаемый экран телевизора), дергать, двигать…

При этом роботы будут хвататься за вас, друг за друга и всячески взаимодействовать с объектами, которые для начала нужно… нарисовать. Вот вам и простенький пример того, как планшет может быть использован в игре. Начертили кружок, раскрасили синим, дернули в сторону PlayStation Camera — и в вашей гостиной появится мяч соответствующего цвета, которым роботы примутся играть в импровизированный волейбол.

Ну а когда вам надоест расшвыривать жестянок по комнате, зажимаете крестик и «засасываете» их геймпадом обратно домой. Но на этом еще не все. Вы можете заглянуть внутрь DualShock и посмотреть, чем же там занимаются роботы, выключить им свет (для этого надо перекрыть световой индикатор ладонью), повертеть контроллер в разные стороны, чтобы они повалились друг на друга, и задать им ритм для танца, постукивая по тач-панели. Словом, развлечение до боли простое и явно не долговременное, но веселое и дарит необычные ощущения.

Если вы хотите доказать своим родителям, сестре или девушке, что PS4 стоит своих денег и там не только «кровяка и

Главный экран консоли. Система предлагает посмотреть Facebook-страницу выбранной игры и ее концепт-арт. Снизу, как видите, выползла полоска с перечнем голосовых команд.



Окно «Вживую с PlayStation». Мы наблюдаем, как человек с прекрасным ником bakabaka666 играет в Knack. Кнопка «Участвовать» у нас так и не заработала, но в перспективе вы сможете по нажатию присоединиться к транслируемому матчу.

стрельба», то покажите им Playroom — люди, не увлекающиеся видеоиграми, определенно будут впечатлены.

ГЕЙМПАД: ТРИ С ПОЛОВИНОЙ МИЛЛИМЕТРА

Наконец, о последней особенности геймпада: на нижнем торце у него есть разъем 3,5 мм, предназначенный для моногарнитуры, идущей в комплекте. С ее помощью вы сможете вести прямые трансляции, оставлять друзьям аудиосообщения, болтать в чате и управлять системой голосом. Если произнести в микрофон «PlayStation», снизу высветится список доступных команд. Основные: «Home screen» (возвращение в меню), «Back to game» (назад к игре), «Take a screenshot» (снять скриншот), «Log in» (сменить пользователя) и «Power» (выключить консоль или перевести в ждущий режим).

Русский пока не поддерживается — разработчики собираются добавить часть европейских языков лишь в следующем году, — но PS4 очень лояльно относится к акценту, да и список команд простейший, запомнить и выговорить сможет кто угодно.

Ощущения от голосового управления предельно приятные, хоть и не новые: на Xbox 360 оно появилось гораздо раньше, Siri на устройствах Apple видели многие, да и, в принципе, технология существует давным-давно. К слову, необязательно каждый раз надевать наушник; если вы установите камеру, приказы можно будет отдавать ей — в корпусе предусмотрен микрофон.

Многие интересовались, можно ли подключить к DualShock самые обыкновенные стереонаушники, например от того же айфона, и с их помощью играть. Ответ — да, можно. Надо лишь зажать кнопку «PS», выбрать пункт «Отрегулировать устройство» и в пункте «Наушники» нажать «Все звуки».

Но лучше прибегать к опции только в крайнем случае — если вы играете ночью и не хотите разбудить родных или у вас вдруг сломались колонки. Потому как звук в некстген-играх шикарный — очень глубокий, качественный и дорогой. Очень рекомендуем задуматься о многоканальной аудиосистеме или на худой конец взять комплект с сабвуфером — без мощных басов в блокбастерах делать нечего.

ИГРЫ

Настала очередь рассказать о главном — играх. Как ни крути, а именно они оправдывают покупку консоли.

В стартовой линейке PS4 на самом деле достаточное число тайтлов, в отличие от популярного мнения. Эксклюзивов мало, но в расчет берутся не только они — не стоит забывать, что не все играют на ПК, да и многие намеренно не стали покупать игры текущего поколения, доступные в некстген-версиях.

На момент написания в магазине было двадцать семь проектов, которые мы для удобства разбили на четыре категории.

ПОЛУНЕКСТГЕН

Первая группа — осенние блокбастеры, предлагающие на PS4 гораздо более качественную графику. Среди них **Battlefield 4**, Assassin's Creed 4: Black Flag, **Call of Duty: Ghosts** и Need for Speed: Rivals.

Внимание, если вы уже купили какую-либо из этих игр для PS3 (кроме NFS, она не входит в программу), то в коробке наверняка видели особый код. После его активации вы сможете сделать в PSN апгрейд до некстген-версии всего за 350-380 рублей.

Обладателям мощных компьютеров можно не дергаться, ну а те, кто, например, не мог насладиться всеми прелестями роскошного мультиплеера BF4, теперь получили шанс понять, что же на самом деле задумывали разработчики: игра выдает отличный фреймрейт и выглядит ничем не хуже, чем на ПК. То же относится к остальным участниками списка.

Что касается локализаций, то тут как придется. В случае с AC4 все хорошо — перевод переехал из PS3-версии. С продуктами EA все несколько сложнее: BF4 вышла с озвучкой (переключить язык нельзя), а у FIFA и Rivals даже субтитры не переведены — русская только документация. Ну а у NBA Live и того хуже — все на английском.

Но если информация о версиях игр Electronic Arts хотя бы есть в открытом доступе и случайно вы не попадетесь, то с Ghosts вышел казус — игра почему-то работает на английском, хотя надпись на коробке гласит «Полностью на русском языке». Мы связались с «Новым диском», и представители компании признались, что получили много жалоб, — судя по всему, ошибка возникла по вине **Activision**. Увы, сказать наверняка, как и когда будет решена проблема, мы пока не можем. Надеемся, что хватит обычного патча в PSN.

СПОРТСИМЫ

Вторая группа — спортивные симуляторы. Здесь все куда интереснее. О **Madden NFL 25** мы ничего не скажем по понятным причинам — в наших широтах американский футбол никому не интересен, — но остальные игры изучили вдоль и поперек.

FIFA 14 поначалу кажется почти такой же, как и на PS3, но дьявол в деталях — здесь куда лучше физика. Это сложно передать словами и сложно разглядеть на видео, но все, кто знаком с серией, голословно подтверждают: PS4-версия более реалистичная, увлекательная и непредсказуемая. Графика тоже стала красивее, но не сказать чтобы намного, особого скачка в качестве мы не заметили — лица чуть детальнее, травка приятно колышется, зрителей больше, но это все мелочи.

NBA 2K14 сохранила все режимы из младшей версии, но в основе это почти другая игра. В разделе рецензий среди минусов симулятора мы назвали отсутствие новизны — так вот, к PS4-версии это не относится.

Мы не уверены, что разработчики сменили движок, но как минимум сильно его доработали. Физика столкновений стала гораздо точнее. Если на скорости врезаться в противника (при этом не нажимая кнопки отбора), есть все шансы, что он потеряет мяч, а в особо запущенных случаях игрок может улететь на скамейку запасных — и в прямом, и в переносном смысле.

Лица баскетболистов теперь невозможно отличить от настоящих — хорошо переданы черты и даже мимика. Со лба натуралистично стекает пот, футболки намокают. Больше никаких спрайтовых зрителей — на трибунах сидят полноценные 3D-модели. Даже заставки теперь трехмерные! Словом, все хорошо, только главный косяк так и не поправили: во время крупных планов спортсмены неестественно дергают головой. В игре колоссальное число анимаций, они до невозможности плавные и очень красивые, — но увидишь в перерыве, как какого-нибудь Леброна хватил «приступ робота», и впечатление портится.

Тем не менее пока что NBA 2K14 чуть ли не единственная игра, которую прямо-таки обязательно нужно купить на PS4. И это тот случай, когда качественный товар обойдется дороже: если другие проекты апгрейдятся за 350-380 рублей, то прокачка NBA обойдется почти в 600 рублей. Но оно того стоит.

Другой же баскетбольный симулятор — **NBA Live 14** — не оправдал возложенных ожиданий. В EA обещали наконец-то вернуться в нишу и показать 2K, что порох в пороховницах еще остался. Как оказалось, не лукавили — остался. Но отсырел настолько, что его больше нельзя использовать по предназначению. Так что у 2K14 в этом году нет конкурентов.

ХАЛТУРНАЯ МУЛЬТИПЛАТФОРМА

Третья группа — практически нетронутые порты. Отличает их от каррентген-версий лишь слегка подтянутое разрешение да расширен-

ный социальный функционал, но это заслуга консоли, а не разработчиков. Если вы еще не поиграли в **Injustice: Gods Among Us — Ultimate Edition**, **Angry Birds: Star Wars**, **LEGO Marvel Super Heroes**, **Skylanders SWAP Force**, **Trine 2: Complete Story** и **Just Dance 2014**, то можете сделать это на PS4.

Подробно о них рассказывать не имеет смысла — каждую из этих игр мы уже отрецензировали (некоторые — в этом номере). Лишнего упоминания заслуживают только Injustice и Trine 2, для которых предлагаются чуточку дополненные версии. В первом случае игра содержит все вышедшие DLC, во втором — дополнительный уровень Dwarven Caverns (был еще в Director's Cut) и поддерживает стереоскопическое 3D. Согласитесь, негусто.

На отшибе перечисленной мультиплатформы осталось инди, которое не стоит вашего внимания и денег, — **Super Motherload** и **Putty Squad**, обе дешевые, скучные и некрасивые. Их авторы явно надеялись подзаработать под шумок, пока для платформы не так много игр. Не покупайте ни в коем случае.

FREE-TO-PLAY

Третья группа — условно-бесплатные проекты. То, о чем все так долго говорили, произошло — модель free-to-play начала уверенное наступление на консольный рынок. Во многих смыслах первопроходцами стали белорусы из **Wargaming.net**, сделавшие качественную версию **World of Tanks** для Xbox 360, но только сейчас явление приняло массовый характер.

В день европейского лонча в PSN уже красовались **Warframe**, **Blacklight Retribution**, **DC Universe Online** и **War Thunder**. Последняя игра — особая гордость. Это первый случай в истории индустрии, когда российская игра выходит на старте большой консоли. Вы можете как угодно относиться к жанру, PS4 или творчеству **Gaijin Entertainment**, но не уважать столь значимое достижение нельзя.

Касаемо остальных проектов сказать особо нечего. Все нормально запускаются и симпатично выглядят, но ни капли не отличаются от того, что мы видели на ПК. Warframe выделяют только сеттинг и визуальный стиль — мало где увидишь эдаких бронированных кибер-ниндзя, вооруженных катанами и огнестрелом.

Сама игра до ужаса скучная и невыразительная, дольше получаса в такое играть невозможно: стрельба кривая, сюжет никакой и рассказывается в диалоговых меню, на уровнях ничего не происходит. Лучше даже не пробовать.

Blacklight Retribution заметно лучше — вменяемый шутер, который может вам первое время заменить что-нибудь из высшей лиги. Но сравнения с мультиплеером той же Killzone он не выдерживает.

Наконец, MMO по мотивам DC-комиксов — не лучше и не хуже других версий. Если вы не играли в нее на ПК и любите жанр, то поиграть стоит, ну а если интересуетесь комиксами — это почти обязательная загрузка. Игра довольно дружелюбна к пользователю и больше направлена на экшен, чем на развитие персонажа, — бои крайне стремительные, а в кадре постоянно появляются знаменитые герои.

FIRST-PARTY

Четвертая группа — игры издаваемые самой Sony (в принципе, DC Universe Online тоже к ним относится, но она куда уместнее в зоне free-to-play).

Про Contrast и два больших эксклюзива — Killzone: Shadow Fall и Knack — вы можете прочитать чуть дальше по течению, ну а здесь мы пробежимся по другим проектам.

Порты **Flower** и **flOw** от студии Дженовы Чена (увы, информации о переносе **Journey** все еще нет) нельзя назвать образцовыми — нового функционала в них ноль целых ноль десятых. Но **thatgamecompany** вновь напомнили нам, какие это потрясающие игры.

Flower в 1080P — что-то волшебное. Крутя геймпадом в разные стороны, вы управляете лепестком, который проносится через высокую густую траву и собирает другие лепестки. «Обокрали» все цветки на желтоватой лужайке — она приняла сочный зеленый цвет; переходим к следующему. Геймплей предельно простой, но удовольствия игра приносит массу. Чистейший медитативный опыт.

Sound Shapes и **Escape Plan** не поменялись ни капли. Обладатели версий для «Виты» или PS3 могут получить их бесплатно по программе Cross Buy.

Resogun — очень хороший скролл-шутер в духе старых аркадных автоматов, где вы без остановки уворачиваетесь от пуль многочисленных противников, стреляете в ответ, собираете здоровье и пауэрапы. Вдобавок здесь нужно успевать эвакуировать маленьких человечков, окрашенных почему-то в зеленый цвет, прямо как в какой-нибудь **Dessert Strike** для Sega Mega Drive, — подбираем и везем на базу.

В игре есть только одна круглая арена, но играть на ней можно до бесконечности — геймплей здесь самодостаточный. Это и главный плюс, и главный минус Resogun. У прошлогодней **Sine Mora** (девять баллов от «Игромании») с реиграбельностью тоже все было в полном порядке, но она также предлагала отличную графику и сумасбродный сюжет, героями которого были говорящие на венгерском (!) бизоны и лисицы (!!), а врагами — стимпанк-роботы с волшебными именами Kolobok, Matushka и Papa Carlo. Resogun же до подобных изысков далеко.

ВЕРДИКТ

На сегодняшний день PS4 не может похвастать большой библиотекой эксклюзивных игр. Сервисы кино и музыки не работают. Функционал системы довольно жестко ограничен: песен не послушать, фильм через стриминг не посмотреть. Обратная совместимость с играми для предыдущих PlayStation появится только в следующем году. Да, все это так, и радоваться здесь нечему. Но! Во-первых, перечисленные проблемы скоро исправят — не доверять Sony оснований у нас нет. А во-вторых, нельзя не заметить, что японцы исправили кучу проблем, мешавших PS3 раскрыть свой потенциал.

Новая консоль очень мощная и, что важно, простая в архитектуре. Не в том смысле, что ее собирали дилетанты, — просто инженеры Sony очень плотно общались с разработчиками, когда создавали свою приставку. А потому делать игры для PlayStation 4 во много раз легче, чем для ее предшественницы.

Все, что связано с софтом, тоже на высоте — любые манипуляции с меню доставляют только радость и никакого раздражения, все работает предельно быстро и точно. Игры запускаются, не успев скачаться. PSN наконец-то привели в порядок. Геймпад — потрясающий. Кнопочка «Share» и связанные с ней возможности — революционные.

Сейчас PS4 — это не идеальная консоль, но очень перспективная основа, на которой может вырасти сильная экосистема и куча прекрасных игр. В Sony сделали все возможное, чтобы показать нам ее потенциал уже на старте, и им это удалось. Но ответить на вопрос, стоит ли покупать консоль уже сегодня, можно только самостоятельно.

Если вы хотите стать частью исторического процесса и с самого начала наблюдать, как PS4 за пару лет превратится в нечто принципиально иное, — берите обязательно. Если вы почти не проводите время за компьютером и намерены играть на приставке в мультиплатформу — тоже смело покупайте.

Ну а если вас интересуют исключительно крутые эксклюзивы уровня Uncharted — стоит немного подождать. Но сильно не затягивайте — уже в следующем году нас ждет немало отличных игр, первой из которых станет inFamous: Second Son.

О других готовящихся для PS4 проектах вы можете прочитать на соседних страницах, ну а мы пойдем играть в Knack — к сожалению, без канадской бабушки, но определенно с ее энтузиазмом. ■

Фиксируется все, что произошло с вами в игре, в виде удобной ленты событий. Во всем дизайне интерфейса чувствуется сильное влияние Facebook.

ДЕНИС МУРИН

KILLZONE

В ПЛЕНУ СУМРАКА

ВЕКТАНСКАЯ СТЕНА

ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	РАЗРАБОТЧИК	МУЛЬТИПЛЕЕР	ПЛАТФОРМА	САЙТ ИГРЫ
ЭКШЕН	SONY	GUERRILLA GAMES	ИНТЕРНЕТ	PS4	KILLZONE.COM

Не сказать, что **Killzone** открыто конкурирует с **Halo**, но негласное соперничество этих двух главных шутеров консолей Sony и Microsoft всегда было и будет. Однако в стартовой линейке Xbox One нет новой части Halo, она появится только в следующем году. А Killzone: Shadow Fall — пожалуйста, на запуске PlayStation 4. Яркая, красивая, зрелищная. Но все-таки не потрясающая.

СО СВОИМ УСТАВОМ В ЧУЖОЙ МОНАСТЫРЬ

Хелган почти уничтожен, после событий прошлых частей жить там невозможно, но для свободного хелганского народа не все потеряно. Помощь неожиданно приходит со стороны врага — вектанцев. Люди неблагоразумно отдают «красноглазым» часть своей планеты и отделяют от себя колоссальных размеров Стеной. Но стены строят для того, чтобы их ломали, верно? Так что теперь, спустя много лет, Векте грозит сначала холодная война, а потом и вполне себе «горячая».

«В плену сумрака» показывает хелгастов с непривычной стороны — как простых людей, которые живут своей жизнью и не хотят никого убивать. Да, на их половине планеты царит тоталитаризм, повсюду почти советская пропаганда, а разбросанные то тут, то там газеты обещают скорый конец капиталистическим отродьям-вектанцам, — но оно и понятно, на пыльном и опасном Хелгане жить нелегко, да и маски они носят не просто так.

Впрочем, Лукас Келлан, участник спецотряда теневых маршалов, немногим лучше, тем более что работать ему предстоит и на хелгастов тоже, под перекрестный огонь попадут гражданские. В главного героя будут лететь консервные банки и старые башмаки.

Если забыть о гордости и проявить благородство — спасти от патрулей мирных хелгастов, — они помогут в ответ, снабдив оружием и медикаментами. Но ничто не помешает вам и пристрелить потенциального противника.

Shadow Fall рисует непривычно контрастную картину, на которой лидеры двух народов решают свои споры за счет жизней других. Казалось бы, ничего нового, но игра подозрительно часто, хотя и очень ненавязчиво, показывает вам эти бесконечные жертвы, принесенные на алтарь власти. И, что еще необычнее, игра (заметьте — шутер!) наглядно демонстрирует, как персонажи растут и постепенно выбираются из-под теней своих правителей, начиная думать собственными мозгами. Для сериала это большой шаг вперед.

Со времен событий Killzone 3 прошло тридцать лет, поэтому противники накупили себе улучшений и выглядят совершенно иначе. Но светящиеся оранжевым глаза на месте.

Вражеские беспилотники — противники слабые. Можно просто натравить на них свой OWL и спокойно стоять в сторонке, наслаждаясь световым шоу.

Большая часть оружия в Shadow Fall имеет альтернативный режим стрельбы. Вот этот автомат, к примеру, может превращаться в чуть ли не квейковскую «рельсу», накапливать заряд и уничтожать почти любую цель одним выстрелом.

Хелгасты по натуре своей не лучше гитлеровских нацистов. Но стали такими не на ровном месте, а из-за предательства и лишений. Среди них тоже есть те, кто не чужд состраданию, хотя драмы уровня «Пианиста» Романа Полански от Shadow Fall, конечно, ждать не стоит.

СОВЫ ПРОТИВ ХЕЛГАСТОВ

Между тем геймплей в Killzone тоже выходит на невиданный в серии уровень. В первую очередь это связано с так называемой системой OWL — дроном-беспилотником, который повсюду летает за главным героем, ожидая приказа. Команд всего пять: атаковать противника, активировать перед героем энергетический щит, выстрелить в любое место тросом, взорвать ЭМИ-гранату или что-нибудь взломать. Именно со способностями OWL и связана новообретенная тактическая глубина.

Как оружие беспилотник бесполезен — в бою он проиграет даже двум солдатам противника. Но от него и не требуется нести смерть и разрушение, главная задача — отвлекать на себя огонь. Сидите вы, скажем, за тонкой деревянной стеной и смотрите, как ее разносят в щепки (в Shadow Fall есть весьма ограниченное разрушение окружения). Лезть под огонь неохота, но и не надо. Можно запустить беспилотник и, пока враги увлеченно его дырявят, зайти к ним в тыл и уничтожить несколькими точными выстрелами. Все-таки главный герой не простой вояка, как Ян Темплар из первой части или Томас Севченко из второй и третьей, — он теневой маршал, чья задача — справляться с угрозой самым эффективным способом.

Во второй половине игры постоянно попадаются враги, защищенные энергетическим полем, и против них не поможет даже меткая стрельба по головам. Здесь пригодится щит — он даст возможность перевести дух и перейти в контратаку: закидать гранатами, достать специальное оружие, разрушающее вражеские щиты, или отослать вашего верного невидимого друга с электромагнитной гранатой в тыл хелгастов.

Стилистика игры тоже кардинально изменилась. На половине вектанцев всегда сияет солнце, много стеклянных конструкций и небоскребов, на крышах которых расположены сады и фонтаны, — утопия, одним словом. Зато в Новом Хелгане, на другой стороне планеты, — трущобы и военные базы. Даже сменив прописку, хелгасты не смогли изменить свой образ жизни.

ПАРАНОЙЯ В ПАРКЕ

Мультиплеер в Killzone: Shadow Fall изрядно перекроили. Классов теперь три, но каждый можно заточить под уникальный стиль игры — к примеру, вооружить снайпера автоматом (мало ли, вам так захочется!). Медики остались за бортом, потому что у каждого игрока есть беспилотник, который может оживить падшего бойца. Но пока дрон занят реанимацией, его можно сбить, да и вообще эту функцию можно выключить в меню.

Сетевые матчи Shadow Fall поддаются точнейшей настройке. Можно отключать конкретные классы, виды оружия, способности — причем каждой стороне конфликта можно выставить собственные параметры, даже создать условия для асимметричного боя, если есть желание.

PSN автоматически присоединяет игроков к ближайшим серверам, поэтому нам не удалось испытать все сетевые режимы — за неделю до запуска PS4 в СНГ мало кто играл в новый Killzone. Но даже те несколько матчей, к которым нам удалось подключиться, вышли очень динамичными и увлекательными. В мультиплеере DualShock 4 раскрывает весь потенциал новых аналоговых стиков — даже в пылу перестрелок он позволяет целиться быстро и непривычно точно.

В сочетании с честными 1080p, шестьюдесятью кадрами в секунду (правда, только в мультиплеере) и новыми режимами вроде Paranoia in the Park, где все играют снайперами и отключено возрождение, получается красота, от которой сложно оторваться.

НЕКСТГЕН?

Ну и, конечно, всех интересует внешний вид игры — все же новое поколение консолей! Сразу спешим сообщить — Killzone: Shadow Fall определенно входит в элитный клуб бенчмарков. Как и **Battlefield 4**, она просто сияет деталями. В темных коридорах лучи света выхватывают облака пыли, любой источник света отбрасывает блик, будто в фильмах Дж. Дж. Абрамса. На лицах героев можно разглядеть не то что шрамы, но даже поры, а на одежде — каждую заклепку, пуговицу и швы. Ну а когда вы увидите объемные капли дождя, скатывающиеся по небритым щекам отца Лукаса из первой миссии, натурально оцепенеете — такой проработки в играх еще не было.

А вот техническое несовершенство удручает. Текстуры быстро теряют разрешение, а модели — детализацию, стоит персонажам отойти подальше. Это нормальная практика, но хотелось бы, чтобы замена происходила незаметно. Вдобавок игра почти не использует физику — даже колышущиеся на ветру тряпки нельзя прострелить даже из крупнокалиберного пулемета.

С другой стороны, иногда встречаются совершенно бесподобные моменты: например, когда на космической станции, пролетающей мимо солнца, открываются ставни, адский жар буквально на ваших глазах плавит все предметы на уровне, и они медленно растекаются по полу.

■ ■ ■

Killzone: Shadow Fall явно не успели отполировать до блеска. Да, выглядит игра здорово, но яркие открытые локации, которые показывали на презентациях, постоянно сменяются мрачными и некрасивыми коридорами. Время от времени встречаются сцены, от которых челюсть отваливается, а потом — банальнейшее эскорт-задание в космосе. Да и во всех отношениях странная концовка смазывает общее впечатление.

Стоит ли покупать новую консоль ради Shadow Fall? Пожалуй, нет. А вот ради DualShock 4, мультиплатформенных игр, грядущих эксклюзивов и обещанной поддержки всех PS3-игр через Gaikai — определенно. А пока ждете, мультиплеер Killzone, пусть и не без недостатков, скрасит вам немало вечеров. ■

- × РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- × КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- × ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ● ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Новая часть Killzone старательно вырывается из серого прошлого: графика одна из лучших в мире, а бои наконец-то обрели глубину. Хорошее продолжение хорошей игровой серии — не меньше, но и не больше.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

Рейтинг

7,5

«ХОРОШО»

ГЕВОРГ АКОПЯН

KNACK

КАМЕННОЕ ЛИЦО

ЖАНР ЭКШЕН-ПЛАТФОРМЕР

ИЗДАТЕЛЬ SONY

РАЗРАБОТЧИК JAPAN STUDIO

МУЛЬТИПЛЕЕР ЛОКАЛЬНЫЙ КООПЕРАТИВ

ПЛАТФОРМА PS4

САЙТ ИГРЫ RU.PLAYSTATION.COM/KNACK

В геймскомовском превью на Knack мы писали: «Марк Черни приложил руку почти ко всем самым громким приключенческим хитам Sony. Какова вероятность, что он сделает плохую игру в своем любимом жанре? Мы бы сказали, что практически нулевая». Прогноз оправдался. Knack — это качественный экшен-платформер с правильной структурой уровней, правильным дизайном врагов и правильными способностями героя.

Здесь нет ни одного кривого этапа или непроходимого момента, нет чересчур легких эпизодов — это хорошо сбалансированная игра, которая одинаково интересна на любом промежутке прохождения. Ее ни в коем случае нельзя назвать великолепной или прорывной, но столь проработанные тайтлы на старте консоли появляются очень редко.

И ХОЧЕТСЯ, И КОЛЕТСЯ

В интервью Марк говорил, что Knack понравится сразу двум категориям людей. Тем, кто соскучился по олдскульным экшенам вроде **Crash Bandicoot** и **Jak and Daxter** (Черни работал над обеими сериями), и тем, кто только начинает знакомство с играми. Более того, главный архитектор PS4 как-то заявил (на японском!), что Knack может запросто стать вашей первой игрой в жизни и никаких проблем с прохождением все равно не возникнет — мол, на низком уровне сложности с ней справится даже ваша бабушка.

Как оказалось, это не совсем правда. Разница между «Легко» и «Тяжело» довольно грубая: в первом случае вы просто получаете меньший урон за пропущенные удары, а анимации врагов теряют в скорости: если бежать вперед не останавливаясь, можно перехватывать их атаки и пройти уровень, не получив повреждений. В свою очередь, уже на «Нормально» нужно стараться — рассчитывать замахи противников, постоянно использовать рывок, чтобы уворачиваться от стрел (ракет, камней, кислоты, заклинаний), и без конца прыгать.

Вообще говоря, это нормальная практика, но после бесконечных разговоров о доступности Knack мы ожидали чего-то другого. Так, по признанию продюсера игры Юсуке Ватанабе, его подчиненные выточили на 3D-принтере специальную большую версию DualShock 3 (новый геймпад тогда еще был в прототипах), в два раза

Деревянный Нэк может загореться от огненных стрел лучников. А потом подпаливать своими ударами окружающих.

Боссы подчас попадаются отменные — финальный так и вовсе загляденье.

В кооперативе один человек играет за Нэка, другой — за его металлического двойника. Играть вдвоем приятно, но ничего особенного не ждите: дизайн уровней под второго игрока особо не затачивался.

крупнее обычного. Сделали они это для того, чтобы хоть как-то представить, что чувствует ребенок, когда берет в руки гигантское для себя устройство с шестнадцатью кнопками. И, наверное, правильно представили — управление в игре очень простое, удобное и отзывчивое, триггеры и шифты вообще не используются. Но говорить о том, что Knack подойдет для людей, не знакомых с играми, — большое преувеличение.

В душе это чисто хардкорная игра. Вы можете выбрать режим на двоих и поставить легкий уровень сложности, но без базового игрового опыта здесь делать нечего. Knack как минимум требует разобраться с платформенной частью — тут нередко требуют перепрыгивать препятствия и ходить по узким балкам. Для заядлого игрока, конечно, ничего сложного, но если это действительно ваша первая игра в жизни — не миновать слез от осознания своих скромных возможностей.

Старая школа

Если же вы понимаете, куда и зачем пришли, вам предстоит увлекательное приключение. Knack действительно понравится поклонникам Crash Bandicoot — дизайн уровней и противников здесь выполнен с не меньшим тщанием. Недостаточно одной лишь реакции, тут нужно думать, кого вырубить первым, чем его вырубить, как его вырубить.

Разбираться в поведении нового врага — одно удовольствие, чуть ли не схватка с мини-боссом. Один гоблин швыряет лезвие-бумеранг, а приблизившись, бьет колющим ударом. Другой рьяно кружит вместе с дубиной, ни на секунду не останавливаясь. Третий стреляет из лука, причем постоянно выбирает разное число стрел (хоть три) и промежутки между залпами. Киборг подлетает на джетпаке, резко атакует энергомечом, а потом прыгает ввысь и метает электрический заряд. Каменный колдун, защищенный магическими укрытиями, пуляет кристаллами, постепенно открываясь для атаки. И так далее и тому подобное. С разнообразием видов, размеров и паттернов врагов все в полном порядке — каждый уровень предлагает новый вызов.

Арсенал же Нэка, напротив, невелик: простой удар и удар с воздуха. Остальное — спецприемы, которые выполняются за счет энергии желтых кристаллов, раскиданных по уровню. Всего их три: взрыв, который сносит всех вокруг ударной волной (выглядит потрясающе, главный герой буквально разлетается на тысячи частиц, а потом собирается обратно); ураган — Нэк чуть уменьшается в размере, а вокруг него начинает кружить смертельный мини-смерч из реликтов; энергоудар — герой собирает из своих частичек шары и пуляет во врагов (удобно против стрелков, стоящих на возвышении).

На каждый спецприем тратится одна шкала энергии, и заполняется она на удивление долго. Если вы где-то застряли без запаса «маны» и не можете одолеть сильную группу гоблинов, суперудар вам поможет. Правда, пока насобираете нужное число кристаллов, придется совершить три-четыре длинных захода — контрольные точки расположены слишком далеко друг от друга. Это довольно сильно раздражает, хотя кто знает — пока будете бегать, может, сами все пройдете, без спецприемов.

Я растУ

За все тринадцать этапов, разбитых на несколько эпизодов каждый, структура игры не меняется. В начале уровня вы играете за Нэка-малыша, он смешно семенит ножками и вынужден вплотную подбираться к врагу для удара — даже маленький дроид-охранник для него велик, а противники-люди и вовсе кажутся великанами.

Потом герой «впитывает» побольше реликтов (подойдут также лед, дерево, разные камни и металл) и начинает походить на небольшую гориллу. Некогда крупные противники становятся ровней. Но баланс при этом не рушится — на вас вовремя насылают здоровенных роботов с бурами, мечами и плазмометами, которые не дают почувствовать себя всемогущим.

Наконец, Нэк разрастается до совсем уж неприличных масштабов. В основном это случается на особых этапах, которые легче всего описать фразой «каменный Кинг-Конг в каменных джунглях». Людишки кажутся жалкими муравьями, а роботы — тараканами. Таких только давить, можно даже не размениваться на удар.

Если дело происходит в городе, герой лазает по небоскребам, ломает многотонными кулаками стены, крушит танки, а потом швыряет их остовы в истребители. Если же мы находимся в экзотической стране, а вокруг ожившие воины из горных пород, размахивающие мечами-кристаллами, — начинается натуральная битва титанов — жесткие драки формата один против трех, напоминающие какой-нибудь beat em' up.

Подобные эпизоды вносят толику разнообразия в монотонную механику: да, константы геймплея остаются неизменными, но разработчики правильно смещают акценты, чтобы вы могли отдышаться.

■ ■ ■

Современного игрока, привыкшего к мини-играм на каждом повороте, наверняка смутит, что, кроме прыжков с боями, в Knack почти ничего нет: прошел кусочек уровня — посмотрел ролик, подрался с боссом — посмотрел ролик. Если вы не любите детские истории (проект все-таки семейный) и хотите, чтобы игра вас постоянно удивляла, Knack можно даже не включать, разочаруетесь.

Но если вы понимаете, в чем прелесть жанра, и выросли на классике PlayStation, то получите от прохождения удовольствие. Это предельно уютная и приятная игра, которая порадует хардкорным геймплеем и красивой картинкой.

Марк Церни, может, и не выполнил все свои обещания, но главное сдержал — подарил нам игру, которую не стыдно сравнить с Crash Bandicoot. ■

- × Реиграбельность
- × Классный сюжет
- × Оригинальность
- ● Легко освоить

Дождались?

Knack не поражает воображение ни графикой, ни геймплеем, но это очень качественный олдскул с атмосферой доброго приключения. Всем поклонникам Crash Bandicoot играть обязательно.

Геймплей	7.0
Графика	8.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	9.0

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

АНАСТАСИЯ ШАКИРОВА

CONTRAST

ТАНЕЦ С ТЕНЯМИ

ЖАНР
ПЛАТФОРМЕР

ИЗДАТЕЛЬ
FOCUS HOME INTERACTIVE

РАЗРАБОТЧИК
COMPULSION GAMES

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3, PS4

САЙТ ИГРЫ
CONTRASTGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO 2,3 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 QUAD 2,6 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

Спектакль театра теней, Рассвет — в главной роли. Здесь принцессы спасают принцев, а не наоборот!

Диди (ее полное имя Дороти Маленькая, да-да, именно так) и ее таинственная подруга.

Сюрреалистичный городской пейзаж.

Диди живет в странном городе, похожем на Париж начала двадцатого века: здесь почти всегда царит ночь, здесь неоновые вывески ресторанов и яркие огни цирка-шапито соседствуют с темными пустыми переулками, а брусчатка под ногами иногда рассыпается и завивается змеей, обрываясь в никуда.

У Диди есть мама, певица в кабаре, для которой сцена важнее всего. И есть папа-неудачник, вечно по пояс в долгах, обещаниях и проблемах; потому-то мама его и вышвырнула из дома. И больше всего на свете Диди хочет, чтобы их маленькая семья снова воссоединилась. Но ох уж эти взрослые, вы же понимаете: если предоставить их самим себе, ничего не выйдет.

А еще у героини есть друг, точнее, подруга — молчаливая девушка в костюме цирковой акробатки, которую, кроме самой Диди, не видит никто. Зовут ее Рассвет, и она обладает волшебным даром перемещаться между миром трехмерным и миром теней: вот барышня подходит к ярко освещенной стене и — алле-гоп! — сливается с собственным черным силуэтом. Таким образом окружение становится двухмерным, и она может бегать по теням от огромных зонтиков уличного кафе, карусельных лошадок и прочих труб, забираясь в места, недоступные в мире обычном.

Кто такая Рассвет? Друг воображаемый? Друг реальный? Да какая разница. Важно то, что она искренне хочет помочь помирить родителей Диди. В то время как бестолковые мама и папа творят одну глупость за другой, двум храбрым героиням приходится исправлять их ошибки.

Пока мы носимся над пропастями плоским силуэтом, другая девочка отпирает двери, передвигает прожектор и в нужный момент протягивает руку, чтобы по падающей от нее тени Рассвет прошла дальше.

Головоломки, построенные на принципе смены света и темноты, не так уж сложны — почти все проходятся с нескольких попыток. Но их ни в коем случае нельзя обвинить в однообразии. Грустная и одновременно смешная постановка театра теней, где Рассвет приходится играть роль принцессы (черно-белый аркадный эпизод, реверанс в сторону **Limbo**). Нелепые, но захватывающие аттракционы вроде пиратского корабля с «американскими горками» внутри. Пугающие представления великого фокусника Винченцо. Отели, бары, рестораны и просто запутанные лабиринты крохотного городка, парящего над бездной. Не исключено, что этот городок существует лишь в воображении Диди. Но это не отнимает его хрупкой, таинственно-волшебной красоты. Сказочной красоты.

■ ■ ■

Может быть, все это какая-то сказка, рассказываемая перед сном мечтательнице Диди. А может быть, все это происходит взаправду — и сейчас Диди и Рассвет бегут по причудливо изгибающимся улочкам, проскальзывают между призрачными мерцающими фонарями, спешат на помощь маме и папе.

Contrast — это коротенькая история, которую можно пройти за несколько часов, но она не оставит вас равнодушным. Потому что каждый из нас мечтал, стремился, рвался из обычного мира, который порой кажется таким «теневым» и таким плоским, в мир волшебный. Эта маленькая игра позволяет вновь почувствовать магию доброй ламповой сказки. Сказки, где ненастоящих друзей не бывает, потому что все-все-все на свете (да и в тени) — настоящее. ■

- ✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ● ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ● ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Короткий, не идеальный, но очень милый платформер, который позволяет погрузиться в волшебство света и теней.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

Рейтинг

7,0

«ХОРОШО»

КНИГИ • ФИЛЬМЫ • ИГРЫ • СЕРИАЛЫ • МУЗЫКА • ИСТОРИЯ • МИФОЛОГИЯ • НАУКА

ТОМ 125 № 1 2014 ЯНВАРЬ

Мир Фантастики

www.mirf.ru

Ожидания 2014

Геральт, Гарретт, Годзилла и многие другие

Планета суперменов

Криптон и его жители

Нечто во льдах

Красота и ужас Антарктиды

Как экранизировать дракона

Главные фильмы о крылатых ящерах

Родина хоббитов

Новая Зеландия

РАССКАЗЫ

Александр Золотько

К.А.Терина

Смотрю в книгу – вижу книгу

Что читают герои фантастики

ОБЛОЖКА: ДЭН ДОС САНТОС

В ПРОДАЖЕ С 17 ДЕКАБРЯ

4 конкурса в номере!

ОТЛИЧНЫЕ ПРИЗЫ!

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

16+

игроМедиа

9 771810 224009 14001

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

СЧАСТЛИВАЯ СЕМЕРКА

ВО ЧТО ИГРАТЬ НА PS4 В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ

В Sony прекрасно понимают, что консоль продают игры, а не наоборот, а потому запустили в производство множество эксклюзивов самого разного калибра. Для тех, кто до сих пор сомневается, стоит ли покупать PS4, мы подготовили список проектов, которые смогут порадовать владельцев приставки в 2014-м. Увы, точная дата выхода известна лишь для inFamous, что же касается всех остальных игр списка — мы можем лишь надеяться на расплывчатое «где-то в следующем году». Но, согласитесь, лучше так, чем «где-то в 2015-м». Итак, поехали.

Secret Ponchos

Издатель/разработчик: Switchblade Monkeys

Несмотря на свою кажущуюся привлекательность, сеттинг Дикого Запада так и не смог стать до конца популярным, да и хороших игр про ковбоев за последние годы выходило не так уж и много (Red Dead Redemption, серия Call of Juarez). Исправить столь досадное недоразумение взялась небольшая инди-студия Switchblade Monkeys своим проектом Secret Ponchos. В нем игроку предстоит примерить на себя роль объявленного вне закона бандита, за чью голову назначена награда.

Игра ориентирована исключительно на мультиплеер, а приоритетным режимом объявлен PvP (игрок против игрока). Мы сможем участвовать в парных дуэлях, групповых перестрелках или же массовом побоище в дисциплине «Все против всех», зарабатывая очки репутации. Обещано создание собственного персонажа, прокачка умений и уникальные способности для различных классов. Смотреть на происходящее мы будем сверху, и, если судить по опубликованным геймплейным кадрам, наблюдать там действительно будет за чем: картинка смотрится довольно-таки стильно, а бои кажутся вполне себе динамичными.

Разработчики не скрывают, что вдохновлялись признанными грандами киберспорта — Team Fortress, Street Fighter 2 и League of Legends. Однако сможет ли заинтересовать такая смесь современного игрока? Выясним уже совсем скоро. — *Сергей Макеев*

Shadow of the Beast

Издатель: Sony ● Разработчик: Heavy Spectrum Entertainment Labs

Седьмое поколение консолей задало моду на ремейки — те же названия, совершенно иные игры. Чтобы перечислить все перезапуски последних лет, не хватит и пальцев обеих рук. И похоже, что нектген собирается продолжить эту традицию.

Shadow of the Beast (1989), классический двухмерный платформер от небезызвестной Reflection Interactive (создатели серии Driver), как раз из тех проектов, что получил шанс на перерождение. От старой игры не осталось практически ничего, кроме названия, имени главного героя и общей завязки сюжета. В оригинале Аарброн был похищен еще ребенком и обращен в чудище-раба, дабы служить жестокому лорду Малетоту. Злодей убивает отца героя, и тот, желая отомстить, восстает против своего повелителя.

Увы, информации по игре ничтожно мало. Доподлинно известно, что в ремейке нам придется заниматься не только истреблением орд врагов, но и исследовать необычный мир Карамун. Как это ныне принято, постепенно мы будем разучивать все новые боевые приемы (между прочим, за счет крови поверженных врагов).

Еще разработчики недвусмысленно намекают на то, что довольно важную роль в игре будет иметь онлайн-составляющая: мы сможем находить души других игроков и сражаться с ними бок о бок, либо же просить их указать дорогу в новые локации. Честно говоря, сложно сказать, что в итоге получится из Shadow of the Beast, но тизер-трейлер у игры крайне атмосферный. Мы заинтригованы. — *Сергей Макеев*

inFamous: Second Son

Издатель: Sony ● Разработчик: Sucker Punch

Оригинальный inFamous не стал прорывом, но нашел поклонников в стане PlayStation. Супергеройская игра в большом открытом мире, по которому можно было легко и быстро перемещаться (персонаж умел «ездить» по проводам, бегать-прыгать по зданиям и недолго летать), пришлась по вкусу многим. Мы с упоением поджаривали врагов током, швыряли машины и каждую секунду делали микровыбор — высосать жизнь из мирного горожанина или погибнуть, не поправ мораль? Стать плохим парнем или оставаться блюстителем порядка?

Вторая часть на концептуальном уровне с места не сдвинулась. Управление стало чуточку удобнее, миссии интереснее, а графика симпатичнее, но суть ни капли не изменилась.

На первый взгляд все вышесказанное применимо и к Second Son: несмотря на кардинальную смену тона, нового героя и желание Sucker Punch привинтить к чисто комиксовому блокбастеру драму и социальную сатиру, в душе это ровно та же самая игра. Картинка — потрясает, визуальный стиль и проработка города — бесподобны. Но механика inFamous осталась практически неизменной. Хорошо это или плохо, мы узнаем уже 21 марта. — *Геворг Акопян*

The Order: 1886

Издатель: Sony
Разработчик: Ready at Down

Голливудская мода на мрачные и реалистичные ремейки известных вселенных докатилась и до игр. Семейные проблемы Красавицы и Чудовища в The Wolf Among Us, сумасшедшая Алиса Американа Макги, спасающаяся от изнасилования Лара Крофт… А теперь вот герои легенд о короле Артуре и рыцарях Круглого стола готовятся жечь нечисть на улицах Лондона 1886 года. И в этом конкретном случае подход попал в точку — Sony в очередной раз удалось заинтриговать игроков оригинальным эксклюзивом. Игра создана как по заказу: старый добрый сюжетный экшен без новомодного free-to-play, интересный сеттинг, в котором не нашлось места непобедимым американским морпехам, несущим демократию террористам/инопланетянам/демонам/эльфам, отличная картинка с использованием последних достижений компьютерной графики. Получится ли в итоге хит, пока сложно сказать: неизвестная студия без опыта разработки крупнобюджетных проектов, отсутствие геймплейных видео и множество других темных моментов не позволяют сделать однозначные выводы. Но сейчас всем владельцам PS4, нынешним и будущим, стоит записать The Order в свой список ожидания, причем поместить игру в самый верх этого списка. — *Павел Бажин*

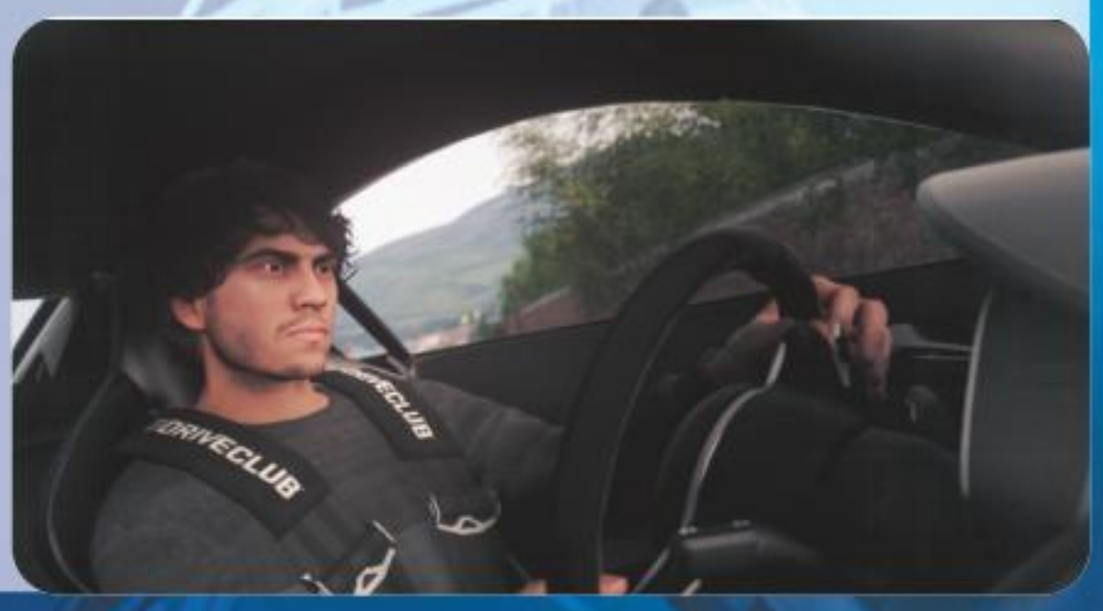
DriveClub

Издатель: Sony ● Разработчик: Evolution Studios

Признаться, сразу после анонса DriveClub мы не могли понять, зачем Sony решила собственными руками слепить себе конкурента. Серьезный гоночный симулятор, где проработке автомобильных салонов уделяется больше внимания, чем в иных играх лицу главного героя, куча лицензий, роскошная графика — и всю эту красоту изначально хотели выпустить за месяц с небольшим до выхода Gran Turismo 6 для третьей PlayStation.

Понимание пришло позже, когда нам удалось лично побеседовать как с создателем GT, Кадзунори Ямаути, так и с авторами DriveClub. На любой вопрос о социальном функционале, мобильных интеграциях и прочих чудесах маркетинга и технологий Ямаути-сан раздраженно отвечал «нет» и «нет, спасибо» — его игра в первую очередь про борьбу с самим собой. В то же время его коллеги из Evolution Studios поставили себе задачу сделать игру про борьбу с друзьями. Помните систему Autolog из NFS: Hot Pursuit? В DriveClub идея возведена в абсолют: каждое ваше действие, любая пройденная гонка заботливо фиксируются игрой и затем показываются людям из френд-листа в виде «призрака» на трассе или дополнительной строчки в турнирной таблице.

Как видите, ответ на вопрос, какую гонку от Sony купить, довольно простой: хотите ли вы оказаться в «матрице», где следят за каждым вашим шагом, или любите в сотый раз проходить один и тот же поворот, чтобы побить свой же рекорд? Выбор за вами. — *Геворг Акопян*



RIME

Издатель: Sony ● Разработчик: Tequila Works

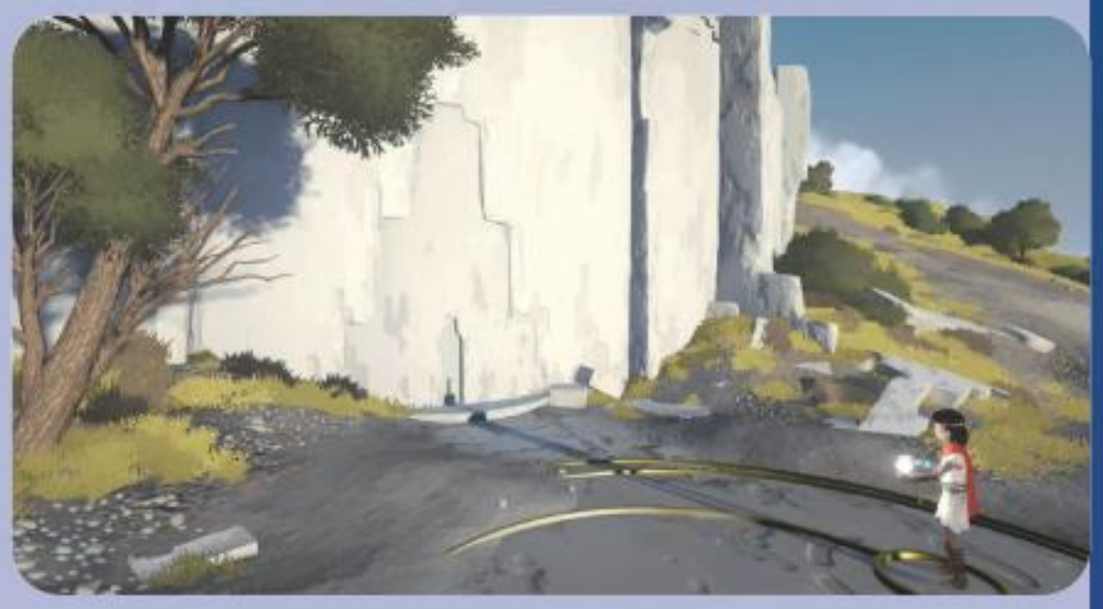
Про RIME пока мало что известно: есть лишь очень общие слова разработчиков и волшебный, но не раскрывающий геймплея тизер-трейлер. Тем не менее трейлер настолько впечатляющий, настолько многообещающий и, простите, душевный, что игру не получается не ждать.

Судя по всему, нас ожидает волнующее приключение в фантастическом мире. Безымянный (пока) мальчик в красном плаще мужественно идет к своей цели, продираясь сквозь трудности, которые ему подготовила природа, — отвесные скалы, опасных животных и холод, а также мистических существ, духов и чудовищ.

Во многом RIME наделала так много шума, потому что мигом напомнила всем Ico, давний шедевр для PlayStation 2. Разработчики из Tequila Works во многом повторяют идеи Team Ico — как видно, весь геймплей будет строиться на взаимодействии с окружением. Помимо очевидной платформерной составляющей — бесконечных прыжков и скалолазания, — нам придется решать небанальные головоломки (например, с участием солнечного света).

Можно ли будет свободно перемещаться по миру, пока не известно, но мы подозреваем, что разработчики предпочтут линейный нарратив — в играх подобного толка он куда уместнее. Назначение всего мероприятия пока тоже остается тайной: если в Ico мы всю игру пытались спасти возлюбленную, то задумка RIME до сих пор не ясна, других персонажей нам не показали.

Тем не менее мы крайне заинтригованы и не можем дождаться выхода проекта. Даже если у авторов в итоге ничего не выйдет, мы не сильно расстроимся — один лишь визуальный стиль и музыка RIME стоят нескольких Call of Duty. — *Геворг Акопян*



Hohokum

Издатель: Sony ● Разработчики: Honeyslug, SCE Santa Monica Studio

Описать словами, что из себя представляет Hohokum, очень тяжело, если не сказать невозможно. Но мы все-таки постараемся. Итак, представьте себе классическую «Змейку», которая… наглоталась психоактивных веществ. Никаких четких поворотов на 90 градусов, отныне вы вольны двигаться в любом направлении. Пестрая змея путешествует по не менее пестрому миру, населенному к тому же существами всевозможных причудливых форм. В этой игре вам не нужно набирать очки, здесь нет ограничения по времени и даже режима обучения. Разработчики в открытую заявляют, что вам надо будет «просто расслабиться и получать удовольствие от постигаемого опыта и музыки». Иными словами, никакого челленджа — лишь медитативное созерцание происходящего.

В Hohokum будет несколько различных миров, в каждом из которых нас ждут уникальные существа и задания. Так, в одном из них необходимо зажигать огоньки, пролетая мимо определенных силуэтов. При этом каждый раз при включении условной лампочки в музыкальную тему уровня будут добавляться новые звуки.

И все же ни один текст не способен передать, что представляет из себя эта игра. Поэтому мы рекомендуем вам лично поискать геймплейные ролики Hohokum в Сети. Однако хотим сразу предупредить — у неподготовленного человека при их просмотре уже через десять секунд может закружиться голова, и именно это, скорее всего, отпугнет от игры часть аудитории. А какую-то, наоборот, привлечет. — *Сергей Макеев*

Какие серии мы бы хотели увидеть на PS4

1. Twisted Metal

К сожалению, игра 2012 года не сорвала банк, но очень полюбилась поклонникам сериала. И нам — такую безбашенную экшен-гонку еще нужно поискать. Надеемся, что Sony все-таки решится и продолжит франчайз хотя бы в виде чисто онлайнового развлечения, — без Twisted Metal в новом поколении будет грустновато.

2. Syphon Filter

Syphon Filter была очень успешна во времена первой PlayStation, но с приходом PS2 благополучно сгинула. Виной тому послужили куда более талантливые **Splinter Cell** и **Hitman**, мигом затмившие серию Sony. С выхода последней части, **Logan's Shadow**, прошло уже шесть лет, и, как нам кажется, сейчас самое время вернуться — у Syphon Filter при должном старании есть все шансы снова попасть в высшую лигу.

3. Crash Bandicoot

Игры про рыжего бандикута Крэша (который, впрочем, всегда больше напоминал лисенка) не только разошлись общим тиражом в 40 миллионов копий, но и добились пары важных достижений — доказали, что с прямыми руками из консоли можно выжать гораздо больше, чем кажется, и убедили японцев в том, что в США тоже умеют делать игры. Crash Bandicoot — одна из немногих серий, которая продалась в Стране восходящего солнца миллионами.

Увы, в прошлом поколении мы толком не увидели игр про Крэша, поэтому очень надеемся, что он вернется с новыми силами уже в этом.

BLIZZCON 2013

КОГДА ВОЗВРАЩАЮТСЯ ОРКИ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, ТИМУР ХОРЕВ

Седьмой по счету BlizzCon стал рекордным по количеству анонсов, демоверсий и информации, обрушившейся на зрителей и посетителей. Желание разработчиков угодить игрокам понятно — за последние два года в империи Blizzard наметились серьезные проблемы. Главный локомотив — World of Warcraft — тянет с каждым месяцем все медленнее. Реакция на Diablo 3 и StarCraft 2: Heart of the Swarm у публики неоднозначная, а надежды на Project Titan все меньше. Так что прошедший 8-9 ноября в Анахайме фестиваль вполне можно назвать антикризисным. Разработчики ясно показывают, что готовы бороться за геймеров.

Снова осень, снова Анахайм — небольшой, меньше полумиллиона жителей, город к югу от Лос-Анджелеса. Главная достопримечательность — главный и первый в мире Диснейленд. По городу катаются автобусы с нарисованными на бортах знакомыми героями. А вечером возвращающихся с **BlizzCon** посетителей встречает фейерверк на полнеба — парки Диснея начинаются буквально в квартале к северу от выставочного центра.

Место удобное, до штаб-квартиры **Blizzard** в соседнем Ирвайне здесь рукой подать. Фестиваль организуется четко и без явных накладок, за семь лет технология доведена до автоматизма. Вообще, конечно, не семь, а девять — первый BlizzCon прошел в 2005 году, когда **World of Warcraft** только-только начал победную поступь по миру. Но в 2006-м фестиваля не было. Не было его и в прошлом году.

Что до численности посетителей, то здесь все стандартно — 26 000 человек, под верхнюю планку. Больше нельзя — вход строго по билетам. Их число ограниченно, стоят они под двести долларов, и даже за такие деньги за ними надо еще побегать. Случайной публики на фестивале нет — только настоящие фанаты вселенных от Blizzard.

Впрочем, желающие могли узнать все новости из первых рук, даже не выходя из дома, купив так называемый «виртуальный билет». Все ключевые события заснимались на камеры и транслировались в прямом эфире.

КОСТЮМЫ
КРАСИВЫЕ И РАЗНЫЕ

Самая зрелищная часть игровых конвентов — косплей. BlizzCon этого года оказался богатым на костюмы и интересные образы. Нужно действительно любить мир и героев, чтобы кропотливо работать над костюмом, а потом два дня подряд разгуливать в нем по жаркому даже в ноябре Анахайму.

Девушкам в этом плане проще — бронелифчики никогда не выйдут из моды. Больше всего лишений вынесли парни-косплееры — особенно меховые пандарены, тигры и клыкарры.

Но все перенесенные страдания стоили шанса выйти на сцену в конкурсе на лучший костюм. Он прошел вечером первого дня BlizzCon, и Гран-при на нем взяла Светлана Куинт, косплеер из Германии, в замечательном костюме «протосского мага». Победа вполне заслуженная: костюм стильный, элегантный, он не скрывает достоинств модели и при этом технологичен — в него встроены светодиоды с центральным управлением. И сама идея смешать дизайн StarCraft 3 и Diablo 3 заслуживает всяческих похвал.

Но самый, на наш взгляд, оригинальный костюм на BlizzCon так и не прошел в финал, хотя и заслужил самые громкие аплодисменты зрителей на дефиле. Да, мы говорим о костюме отрицательного персонажа из серии **Make Love, Not Warcraft** сериала «**Южный парк**». Посмотрите — ведь точная копия!

Самое смешное, что этот парень по имени Джерод действительно фанат WoW, глава гильдии, так что про него тоже можно в какой-то степени сказать «he has no life».

Светлана заработала не только денежный приз, но и шанс стать персонажем игры от Blizzard.

Они не просто похожи — у них одинаковое выражение лиц.

Это случается один раз в году — и то не в каждом. Больше никогда у ценителей жанра не будет шанса первыми заглянуть на незнакомые континенты новых, только-только анонсированных дополнений WoW. Первыми погонять героев в **Blizzard DotA**, она же — **Heroes of the Storm**. Исследовать подземелья **Diablo 3: Reaper of Souls**, крутя джойстиками контроллера PS4. Увидеть финал мирового чемпионата по **StarCraft 2**. Позадавать вопросы легендарным разработчикам. Закупиться «лутом», выстояв длинную очередь. Да и просто пообщаться с себе подобными.

Для журналистов BlizzCon тоже полон возможностей. Официальные представления, анонсы, пресс-комната с очередями на интервью — это само собой. А еще можно поймать в коридоре **Майка Морхейма** и спросить, не собирается ли Blizzard вернуться во времени в старый Азерот («Все возможно!»). Или подсесть к **Грегу Стриту**, чтобы выпытать у него что-нибудь особенное про **Warlords of Draenor**. А потом задать вопрос о возможной связи **Project Titan** со старинной игрой **BlackThorne**. И даже получить ответ, опровергающий слухи о наследственности их сюжетов.

УТРО ПЕРВОГО ДНЯ

Фанаты Blizzard заполонили южные окраины Анахайма еще вечером седьмого ноября. На променаде между отелями «Шератон» и «Мариотт» выстроились длинные очереди на много сотен метров. Посетители BlizzCon терпеливо выстаивали их, чтобы получить бейджи и подарочный комплект с коллекционными игрушками. Три очереди причудливо извивались, обходили фонтан и ныряли под своды выставочного центра. Оттуда публика расходилась — кто по отелям, а кто погулять по вечернему городу.

Двадцать шесть тысяч человек. Наутро вся эта толпа уже штурмовала вход в полумрак зала BlizzCon, где между рядами компьютеров стоят монументы известных в мирах

Давно знакомые нам великаны обретают новые способности. Вот, например, гронн-артиллерист.

Blizzard персонажей, а экраны на углах показывают происходящее на сценах.

Мест у самих сцен хватало далеко не всем, и желающие послушать открывающую фестиваль речь Майка Морхейма занимали места за час и больше.

— Я ждал этих выходных очень долго, — сказал Майк, выйдя на сцену под аплодисменты. — Так здорово быть здесь, с вами! Я соскучился!

После вдохновляющей речи, небольшого экскурса в историю BlizzCon и объявленных планов на ближайшие два дня пришло время первых анонсов — Heroes of the Storm и сразу же World of Warcraft: Warlords of Draenor.

ВПЕРЕД, В ПРОШЛОЕ

Анонс нового дополнения к World of Warcraft игроков порадовал. И нас тоже. Реакция публики была очень положительной — особенно если вспомнить, как игроки рвали волосы, узнав про Mists of Pandaria. Как раз на пандаренов пришлось ос-

Даларан обретет купол, но станет ли новой столицей мира — пока непонятно.

Для сравнения — масштабы Дренора и Запределья из The Burning Crusade.

Тушкан дренорский, обыкновенный.

новное падение числа подписчиков WoW. Началось оно, впрочем, раньше — в Cataclysm, когда Азерот начали покидать игроки, которым пришлись не по душе изменения в мире, игровой механике и классах.

Cataclysm уничтожил старый Азерот, а выплывшие из тумана пандарены прошлись по истории мира. Warlords of Draenor — это возвращение к истокам, в девяностые, к сюжетам **Warcraft: Orcs & Humans**.

Метод для этого используется классический, сто раз опробованный писателями и сценаристами со времен короля Артура, — путешествия во времени. Гаррош Адский Крик, свергнутый вождь Орды и главный «плохой парень» нынешнего Азерота, бежит из магической тюрьмы с помощью неизвестного подельника. Напарник Гарроша знает толк в магии — он отсылает буйного орка в прошлое Дренора, чтобы тот исправил историю орков, не дал им испить кровь коварных демонов Пылающего легиона и изгнал с позором предателя Гул'дана.

Вырисовывается типичнейший «попаданческий» сюжет. Гаррош не просто выручает орков — он привозит в прошлое современные технологии. Пушки, взрывы, мощные клинки, гиганты, превращенные в артиллерийские установки, — все идет в дело. Гаррош становится во главе объединенной Железной орды.

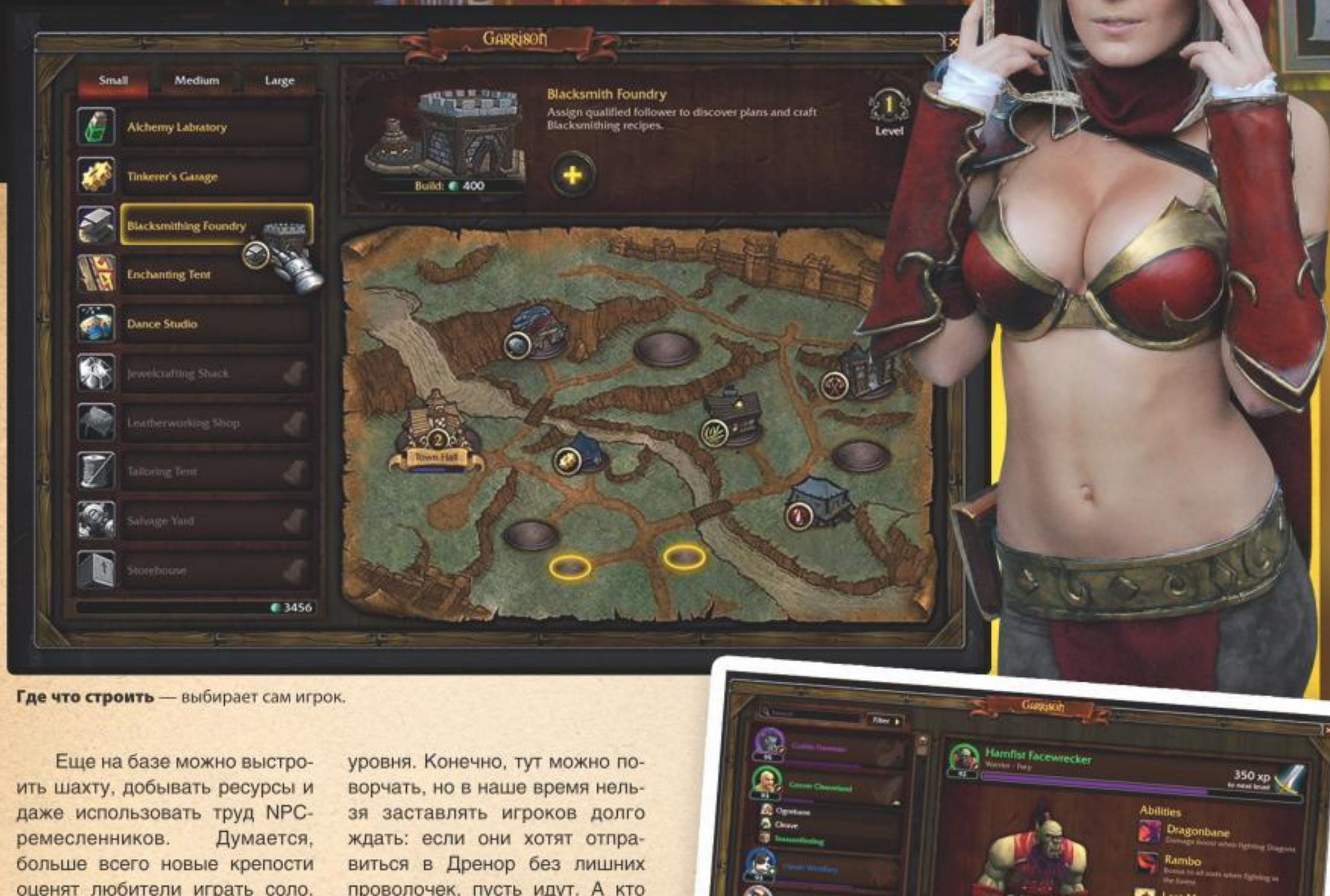
ЗАМОК ИЗ ЭЛЕКТОВОЙ КОСТИ

При этом нынешний Азерот не затронут «эффектом бабочки». Дренор Железной орды становится параллельным миром, но орки вторгаются именно к нам. Тут-то и начинается история «Воевод Дренора» — перед лицом опасности игроки 90-го уровня отправляются за Темный портал и начинают осваивать Дренор.

По форме новые земли похожи на Запределье, но катастрофа из **Warcraft 2: Beyond the Dark Portal** в нем предотвращена, так что перед нами не плавающие в космосе скалы, а обычный континент среди океана. Он рассчитан на персонажей 90-100-го уровня, а главными героями (и злодеями) станут уже давно знакомые персонажи. Кадгар, Велен, Дуротан, Громмаш, Килрогг, Каргат — думали ли мы когда-нибудь, что снова встретим их в World of Warcraft. Путешествия во времени творят чудеса — и, кстати, не в первый раз.

Сюжет в стиле ретро уже завоевал сердца игроков, вызвав исключительно теплые чувства. А вот с действительно новыми элементами игры дела обстоят хуже. Впервые в дополнении не будет ни новых рас, ни классов, ни даже профессий. Улучшение моделей и анимации игровых персонажей рекламируется как одно из ключевых элементов дополнения. Да, мы ждали этого очень долго, но ведь это исключительно косметическое изменение!

Куда внушительнее выглядит задумка дать игрокам собственные военные базы, где можно будет отстраивать здания, нанимать спутников и даже отправлять их на «закадровые» миссии. Эти задания работают «в реальном времени»: можно выйти из игры, а потом вернуться и собрать добычу. Получается еще одна «игра в игре» вдобавок к уже имеющимся битвам питомцев — только на сей раз за основу взяты браузерные стратегии наподобие Travian или Ogame.



Где что строить — выбирает сам игрок.

Еще на базе можно выстроить шахту, добывать ресурсы и даже использовать труд NPC-ремесленников. Думается, больше всего новые крепости оценят любители играть соло. Не нужно торговать, не нужно искать ремесленников. Зашел, построил, отправил свою личную армию за очередной добычей — вышел. Бросать жалко, а подписка идет. Прием со стороны разработчиков хитрый, но правильный.

Наконец, базой можно просто хвастаться перед друзьями — в каком-то смысле она выступает аналогом собственной недвижимости, как в Ultima Online. Хоть строения в ней и типичные, располагать их можно на свое усмотрение, да и до украшательств дело наверняка дойдет.

Нельзя не одобрить и будущую возможность с лету поднять одного героя до 90-го уровня. Конечно, тут можно поворчать, но в наше время нельзя заставлять игроков долго ждать: если они хотят отправиться в Дренор без лишних проволочек, пусть идут. А кто хочет начать с начала — что ж, флаг в руки.

НОЧЬ И СНЕГ

На BlizzCon игрокам и журналистам давали поиграть в демоверсию Warlords of Draenor. Впечатления остались смешанные. С одной стороны, **The Burning Crusade** действительно был «золотым веком» WoW, поэтому перспектива увидеть знакомые места, старых персонажей и врагов вызвала у нас восторг.

С другой же стороны, локации в демоверсии не показались нам особенно выразительными по сравнению с Запределье. Ордынские горы Ледяного Огня слишком уж напоминают Драконий Погост — снег, холмы, исполинские кости. Долина Призрачной Луны, где находится оплот Альянса, выглядит лучше — огромная луна, звездное небо, вечная ночь. Но, защищая крепость дренеев от набега Железной орды, невольно ловишь себя на ощущении дежавю. Квесты отличные, но сам игровой процесс… все это мы раньше проходили, и не раз.

Новые модели, кстати, прекрасны. Посмотрев на орков, гномов и дварфов, беремся утверждать, что по старым персонажам мало кто будет скучать. Художникам и аниматорам удалось улучшить внешность героев, но оставить сходство со старыми персонажами.

Что ж, несмотря на «экономный» набор нововведений, Warlords of Draenor выглядит многообещающе. Лично мы попробуем вернуться в World of Warcraft уже для того, чтобы увидеть старых героев, построить ратушу в собственном замке и пустить слезу ностальгии.

КРОВАВАЯ ЖАТВА

Презентация Diablo 3: Reaper of Souls изобиловала техническими данными, в первую очередь интересными тем, кто продолжает плотно в нее играть. Пятая глава истории и новый персонаж-крестоносец — это лишь малая часть нововведений. Разработчики рассказали о новой системе выпадения лута, которая подразумевает, что предметов в целом будет выпадать меньше, но при этом менять их на персонаже вы будете чаще. Просто потому, что вырастет вероятность падения полезной именно для вас вещицы, к тому же у некоторых предметов появятся свойства, не просто наращивающие характеристики

Новые гномы выглядят даже слегка наглее прежних.

В интервью разработчики постоянно оговаривались, что нечто не будет реализовано в этом дополнении. Но на закономерный вопрос «А когда ждать следующего?» — таинственно молчали.

персонажа, но и влияющие на саму игровую механику.

Очередная выпавшая шляпка может дать умение, например, проходить сквозь врагов — и вот вам уже не страшно оказаться зажатым в углу. Другой предмет позволит заклинаниям проникать сквозь цель и поражать еще одного противника у нее за спиной, третий заставит врагов добровольно сбегаться к установленной ловушке и так далее.

Помимо пятого акта, добавятся и другие локации, где можно будет охотиться на монстров и добычу. К примеру, нефалемские порталы, куда можно будет попасть, только раздобыв катастрофически редкие ключи — их будут выдавать по пять штук на акт за выполнение особых заданий, называемых bounties. Есть также и небольшой шанс выбить ключ из монстра, но настолько низкий, что наука предпочитает им пренебречь.

В самих порталах игроков будут ждать абсолютно случайные локации с не менее случайным набором монстров — сплошные сюрпризы. Хорошо хоть награда за прохождение всякий раз обещается достойная.

Старых монстров научат новым приемам — как чисто декоративным и безобидным (например, вестмаршская гончая, убив персонажа, не упустит возможности помочиться на его труп, вызвав острое желание немедленно возродиться и отомстить), так и полноценному командному взаимодействию. Скажем, умеет монстр по имени брут призывать на поле боя орды мелких боганов. А особая летучая мышь умеет превращать боганов в здоровяков-брутов, которые, в свою очередь, тоже умеют призывать боганов. И если этот процесс вовремя не остановить...

Наконец, самая главная новость для тех, кто в Diablo 3 еще не набегался: введение «приключенческого режима», в котором открыты все порталы во все области, а все видеоролики и сюжетные вставки — беспощадно вырезаны. Остается только чистый, ничем не замутненный процесс охоты на монстров в тех локациях, где того хочет игрок. Правда, разработчики пока сами не знают, будет ли этот режим доступен уже на старте или же для его разблокировки для начала придется хотя бы раз пройти кампанию. Этот момент пока только обсуждается.

PROPER WAY TO PLAY DIABLO

Для PlayStation 4 третья Diablo выйдет одновременно с дополнением — как одна, цельная игра. По большому счету она мало чем отличается от PS3-версии, разве что похорошевшей графикой удивительной четкости.

Зато, как выяснилось в интервью, версия для PC и для консолей — это две совершенно разные игры. На компьютерах и монстров побольше, и умения работают иначе, но при этом сам процесс более, скажем так, расслабленный. Привычный.

А игра на PlayStation больше напоминает какой-нибудь слэшер: в бою задействуются чуть ли не все кнопки геймпада, а главное — постоянно приходится кувыркаться (эксклюзивное для консолей умение), чтобы вырваться из окружения.

Отметим, что, по мнению ведущего дизайнера проекта Джона Эбберта, играть лучше всего именно на консолях. Дескать, именно там притаился весь хардкор, которого не испытать с клавиатурой и мышкой. Нам все же кажется, что разработчик себе немного льстит, тем не менее Diablo для PC и консолей действительно ощущаются совершенно по-разному, и как минимум попробовать в любом случае стоит обе.

ШТОРМОВОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Приятным сюрпризом оказалась играбельная версия Heroes of the Storm, собранная специально под мероприятие. В ней обнаружилось всего десятка полтора героев, и вообще она еще очень далека до финальной, но все же нельзя было упустить возможности попробовать игровой процесс вживую.

Пожалуй, главное, что отличает HotS от таких титанов жанра, как Dota 2 и League of Legends, — скоротечность матчей. Здесь партии длятся минут по двадцать, в редких случаях по тридцать — и это против привычных сорока-пятидесяти. Что поделать, темп жизни продолжает расти, недаром все большую популярность набирают именно сессионные проекты, где можно четко рассчитать затраченное на них время.

Второе отличие — уход от традиционной карты с тремя линиями. Во-первых, здесь карт обещается много, во-вторых, на каждой из них обнаружится минимум по одной фишке, добав-

Каждому посетителю BlizzCon на память осталась золотая карта Элитного вождя тауренов. От обычной она отличается анимациями при применении — гитарами и барабанами под эпичную рок-музыку.

Вот заодно и узнаем, кто сильнее: Рейнор в паре с Керриган или Диабло при поддержке Новы.

Среди героев нашлось место и для Epic Tauren Chieftain — ментичного персонажа, олицетворяющего азеротскую рок-группу.

ляющей в процесс толику безумия. К примеру, на одной из них время от времени появляются подношения, которые нужно подбирать и отдавать местному могущественному колдуну. Принесете три жертвы — на команду противника падет проклятие, снижающее здоровье миньонов до единицы на ограниченный отрезок времени. Кто разбирается в правилах MOBA-игр, тот уже наверняка подсчитал, насколько колоссальное преимущество это дает над противником.

Прокачка героев тоже осуществляется несколько нестандартно. Раз в пару уровней у вас появляется по три перка на выбор, чаще всего — резко увеличивающих какую-нибудь из характеристик. Например, процентов на двадцать повышается скорострельность или раза в полтора вырастает шкала здоровья. Чуть реже встречаются новые умения, из которых тоже придется выбирать. Какой-нибудь Артас на пике развития может либо призывать себе на помощь армию гулей, верными сторожами оберегающих его от посягательств врага, либо наносить мощнейший ледяной удар по большой площади. Что предпочесть — зависит и от текущей ситуации на поле боя, и от ваших личных пожеланий.

Жаль, доброго Артаса создать в любом случае не позволят — в мире Heroes of the Storm он уже бесповоротно стал Королем-личем. С другой стороны, личину светлого Артаса можно будет нацепить на еще одного героя — паладина Утера.

Как это обычно бывает в жанре, на скинах разработчики оторвались по полной. Мало того, что они столкнули в одной игре Диабло, Рейнора и Тралла, они еще и собираются нарядить их в совершенно сумасшедшие костюмы.

Девушка-призрак Нова из вселенной StarCraft может рассекать по полю боя на роликах и в легкомысленной юбочке, охотница на демонов из Diablo примерит костюмчик в стиле Ван Хельсинга, а светлый ангел Тираэль внезапно станет ангелом кровавым, с огненным взглядом и багровыми крыльями.

Отдельная статья — средства передвижения, маунты. На поле боя они служат лишь для того, чтобы скорее перемещаться по карте. При этом они к персонажам не привязаны, того же Рейнора всегда можно будет ссадить с мотоцикла и пересадить на коня, зерглинга или даже розовую поняшу — персональный транспорт самого Диабло.

Как рассказал в интервью дизайнер проекта Сэмуайз Дидье, в идеале они хотели бы собрать в игре персонажей из всех существующих игр от Blizzard — начиная с The Lost Vikings, Rock'n'Roll Racing и Blackthorne. Единственное, чего им не хватает, — это времени, но если публике игра понравится, то рано или поздно в ней действительно появятся *все*.

ПОСИДЕЛКИ В ТАВЕРНЕ

Большое превью по Hearthstone вы можете обнаружить буквально по соседству, перелистнув пару страниц. Игра уже достаточно давно находится в стадии бета-тестирования, геймплей в ней уже вырисовался и теперь лишь неустанно шлифуется. Собственно, открытым бета-тест обещает стать уже очень скоро, по уверениям разработчиков, к концу месяца. Правда, как они сами невесело пошутили со сцены, «в переводе с близзардовского это, скорее всего, означает — в январе».

А главной новостью на BlizzCon 2013 стал анонс мобильных версий Hearthstone, сразу под кучу платформ. В то время как все обычно предпочитают сначала выпуститься на iPad, а потом уже смотреть, распространяться ли дальше, Blizzard сразу заявили о желании выпустить игру на iPhone и Android. Решение однозначно верное, карточные баталии Hearthstone гораздо удобнее будет расписывать на мобильных устройствах.

И НА БОЛЬШИХ ЭКРАНАХ

А про экранизацию Warcraft хоть и говорили на презентации очень много, но по большому счету не сказали абсолютно ничего. Показали несколько картинок на правах концепт-арта, привели настоящего режиссера… и, собственно, все. Пожалуй, главное, что узнала публика, — это то, что события картины будут основаны не на World of Warcraft, а на сюжете самой первой игры в серии. Речь пойдет о первом вторжении орков в Азерот.

Интересно только, насколько строго история будет следовать канонам? Впрочем, режиссер Данкан Джонс в игры играет — и Warcraft ему не чужд, значит, есть надежда, что все у него получится.

Кстати, согласно гуляющим в интернете слухам, премьера картины назначена на 18 декабря 2015 года — ровно на тот же день, когда в свет выйдет седьмой эпизод «Звездных войн». Если эта информация правдива, нас ждет настоящая война за симпатии зрителей, — обычно настолько громкие блокбастеры никогда не позволяют себе выходить одновременно.

■■■

Завершился фестиваль большим концертом **Blink-182**. Было весело, но поначалу не очень понятно, какая связь между поп-панкгруппой и мирами Blizzard. Но потом вокалист Марк Хоппус к восторгу публики признался, что играет в WoW охотником.

Вот и все. Вал релизов показанных на BlizzCon игр начнется в следующем году. А главная интрига — состоится ли очередной фестиваль через год? Мы думаем, да. Blizzard обещают ускорить разработку дополнений к World of Warcraft, так что мероприятие понадобится, как минимум чтобы анонсировать следующее. Услышать бы еще что-нибудь про таинственный «Титан»... ■

BLIZZCON 2013

ГАЛЕРЕЯ КОСПЛЕЯ

BLIZZCON

FCR

208b
Room

intel

ВЕРДИКТ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2,66 ГГц, 6 ГБ, GeForce GTS 450 или Radeon HD 5870
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core i5 3,6 ГГц, 8 ГБ, GeForce GTX 760 или Radeon HD 7770

Жанр
Шутер
Издатель
Activision
Издатель в России
Новый диск
Разработчик
Infinity Ward
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4, Wii U
Сайт игры
callofduty.com/ghosts

ЯН КУЗОВЛЕВ

ГРЕХИ ОТЦОВ

CALL OF DUTY GHOSTS

Операторы беспилотников сидят в специально оборудованном трейлере. Где-то далеко, на Востоке, по небу летит и сам беспилотник. Один сотрудник управляет, другой нажимает на кнопку и открывает огонь. Запрос от командования: сровнять вон тот сарай с землей. Раз, и ракета полетела. До столкновения с объектом остаются считанные секунды — как тут из-за угла появляется небольшая фигура; кажется, это ребенок. Взрыв. В воздухе взвесь, пыль и дым, больше нет ни сарая, ни фигуры.

«Мы что, убили ребенка?»— срывается наводчик. «Это собака», — говорят из центра управления. «Разве собака может ходить на двух ногах?» — нервно спрашивает один оператор другого. Как бы то ни было, подобные гадания перед экраном — песок сквозь пальцы. Война для этих людей где-то там, далеко. Они сидят в тепле, нажимают на кнопки, и в мире становится на несколько боевиков меньше. Даже в такой войне люди зарабатывают страшную депрессию и посттравматический синдром.

Нет лица

Это всего лишь небольшая зарисовка о стрессе операторов, участвующих в современных военных конфликтах. Тех, которые происходят в **Call of Duty: Modern Warfare**. И тут и там вы смотрите на экран, нажимаете кнопки. Взрываются дома, погибают люди. Главное различие

У бедняги Райли, как видно, крипторхизм, но на его боевой задор это никак не влияет. Вертолет он угоняет не хуже профессионального наемника.

Удивительно, но Лара Крофт справлялась с волками намного лучше, чем отряд натренированных бойцов.

У солдат есть радиоуправляемая винтовка, но пользуется ей отряд «призраков» всего лишь раз за всю игру.

только одно — из современной войны **Infinity Ward** сделали мощнейший по своему медийному воздействию игровой сериал. Причины его успеха можно долго расписывать, но вне зависимости от вашего отношения к франчайзу он во многом повлиял на то, как сегодня выглядит жанр шутера от первого лица.

Что примечательно, с развитием серии в **Activision** решили, что игроку явно не хватает уничтожения Эйфелевой башни или теракта в Лондоне. Нужно поднять ставки, эскалация конфликта обязана дойти до критической точки.

Художественный замысел **Call of Duty: Ghosts** — это не строить из себя что-то с претензией на оригинальность и привычно отработать уже знакомую игрокам программу. Все очень искренне — перед нами снова милитари-шутер со зрелищными сценами. Причем в попытке нас удивить он генерирует действительно шикарные ситуации. Перестрелки в космосе! Штурм нефтяной вышки! Стремительная погоня на автомобилях по тонкому льду! Все это, по идее, должно тронуть игрока, заставить его оцепенело сидеть перед телевизором с отвисшей челюстью и порхающими милитари-бабочками в животе. Война — это круто и весело, а не посттравматический синдром от управления беспилотником.

Well, that escalated quickly

Call of Duty: Ghosts начинается не со сверхсекретной военной операции или нервной защиты Нью-Йоркской фондовой биржи от русских захватчиков. Все куда прозаичнее. Лес, сквозь кроны деревьев светит солнце, ветеран-вояка на пикнике рассказывает двум сыновьям байку про непобедимый партизанский отряд «призраков», которым, кажется, любая операция по плечу. Лучшие из лучших, настоящие профессионалы. Молодые люди не верят и просят папу не придумывать всякие глупости. Тут отдых на природе оказывается под угрозой, а спустя мгновение про пикник можно уже не вспоминать.

Плохие новости: США попали под орбитальную бомбардировку. Виной всему Федерация из стран Южной Америки. Катастрофа поистине масштабная, число жертв не поддается исчислению, но оставшиеся в живых люди в течение десяти лет героически обороняют выжженную землю. Не то чтобы Америка как-то страдала. У США хватает и танков, и вертолетов — армия кажется такой же всемогущей, как и раньше. Необъятные авианосцы, толпы джигай, изобилие боеприпасов и стволов… Если уж Конфедерация сумела проникнуть на орбитальную станцию и открыть огонь по Америке, не проще ли было вывести из строя ключевые склады и военные базы? Какой смысл в разрушении гражданских объектов, если потом, после бомбежки, в страну отправят отряды зачистки?

Редкий момент, когда в Ghosts можно остановиться и спокойно посмотреть на природу.

Параллельно с войной между Конфедерацией и США разворачивается другой, личный конфликт. Отец главного героя руководит «призраками», и его сыновья, конечно же, вступают в группу. Раньше в отряде служил образцовый оперативник Рорк, но во время одной из операций им пришлось пожертвовать ради спасения остального отряда. Рорк выкарабкался и затаил обиду, а тут еще южноамериканские специалисты промыли ему мозги. Боец опечалился еще сильнее и стал злым охотником на «призраков». Единственный способ остановить такого опасного человека — убийство

Вот так. Искренне, в лоб. Есть хорошие, есть плохие, а теперь бери ствол в руки и не задавай лишних вопросов. Хотя бы потому, что их и возникнуть не должно. Настолько все знакомо и привычно.

Война каждый год

Описывать и анализировать механику Ghosts нет смысла, потому что геймплей ни капли не изменился, а людей, не знающих, что такое Call of Duty, в цивилизованных странах не осталось. Но если по какому-то поразительному стечению обстоятельств последние десять лет вы провели на необитаемом острове, а этот журнал прибило к берегу волной, то напомним. Мы просто перемещаемся вперед по уровню, зачастую невероятно узкому, стреляем в противников, отвлекаемся на постановочные сцены и снова стреляем. Собственно, все.

Будет несправедливо сказать, что в Ghosts совсем уж нет ничего нового, — например, в игре есть подводные и космические уровни, где можно маневрировать еще и в вертикальной плоскости. К тому же под водой оружие работает несколько по иным принципам. Проблема в

Одну из самых интересных ситуаций с оружием цитирует фильм «Пипец»: в темной комнате мы включаем мощный стробоскоп и убиваем с десяток человек.

другом — игра выглядит как набор произвольных этапов. Изредка проскакивает искра оригинальности, но в остальном это постылые интерьеры баз, какие-то джунгли, еще базы, нефтяная вышка и снова коридоры баз.

Однообразие локаций удручает еще и потому, что сеттинг Ghosts позволяет поместить действие куда угодно. Хорошо справились со своей задачей **Treyarch** в **Black Ops 2** — вспомните только потрясающий уровень с плавучим хай-тек островом. Здесь же ничего сопоставимого не встречается.

Но зато заимствования идей в Ghosts — предостаточно. В некоторых миссиях Infinity Ward решили взять за источник вдохновения **The Last of Us**, но неправильно интерпретировали образ разрушенной Америки. В истории про Джоэла и Элли буйная растительность — результат работы природы, взявшей верх над цивилизацией. В Ghosts же дизайн соответствующих уровней скопировали только для того, чтобы человек видел нечто знакомое и думал про себя: «Какой же я молодец, уловил отсылку!»

Перестрелки в космосе сильно напоминают сцену из фильма «**Лунный гонщик**» (только без лазерных винтовок), эпизод на небоскребе заставляет вспомнить о **Bulletstorm**. Заимствование доходит до совсем уж неприличных масштабов, когда выясняется, что разработчики без каких-либо изменений перенесли в игру целую сцену из **Modern Warfare 2**. Разница лишь в том, что там это был финал, а в Ghosts момент поставили в начале игры. Еще никогда шутка про конвейерное производство не была так близка к правде.

Более того, в игре не ощущается движения вперед. Black Ops 2 была яростным шутером, в ней было достаточно глупостей (самая популярная точка кипения — поездка на коне с гранатометом в руках, из которого нужно было уничтожать танки и вертолеты), но Treyarch честно старались всю эту ахинею подавать с серьезным лицом и даже добавили в игру несколько интересных механик. Например, неочевидный выбор в сюжетных миссиях и побочные задания с тактической составляющей. В Treyarch честно хотели выбраться за рамки привычной схемы Call of Duty, и хвалить игру хотелось уже только за это. Когда же ты смотришь на Ghosts, то искренне недоумеваешь, почему разработчики не стали развивать удачные идеи своих коллег.

Призраки веселятся

Раз уж мы начали сравнивать игры от разных разработчиков внутри одной серии, то необходимо вспомнить, что Black Ops была достаточно жестоким проектом, где убийства демонстрировали без купюр. Людям отрывало руки и ноги, взрывчатые болты для арбалета не оставляли от человека живого места. Ghosts в этом плане намного стерильнее, как и большинство других милитари-шутеров. Враг обезличен, чаще всего скрывается за маской, и никаких эмоций стрельба по противнику не вызывает — ни «Что за ужас я творю?», ни «Ух ты, как он жутко разлетелся по сторонам!». Не то чтобы мы были апологетами жестокости в играх, но если уж делать шутер, в котором стрельба и убийства занимают 90% времени, то их желательно проработать как следует. В том же **Battlefield 4** не самые интересные соперники, но вот взаимодействие игрока с оружием выполнено на отлично: каждый ствол звучит по-своему, от стрельбы получаешь удовольствие, в отличие от Ghosts.

Любое сложное однокнопочное действие обязательно сопровождается подсказкой почти на весь экран.

Тем не менее раздраженно закатить глаза и бросить контроллер в стену все-таки не получается. В игре есть приятные моменты. Взять, например, задание с ограблением базы Федерации. Миссия начинается в духе оригинальной **Medal of Honor** — мы проникаем на объект в чужой форме, аккуратно снимаем часовых и похищаем машину.

Операция проводится под прикрытием, нам нужно похитить сверхсекретные данные. Отряд никто до поры до времени не раскрывает, но небольшие затруднения возникают на металлодетекторе. В сумках у нас взрывчатка и дрели, объяснять охране их наличие будет крайне неловко, поэтому мы неожиданно убиваем постовых, не подняв тревогу.

Технологии будущего! Мониторы работают без подключения к питанию.

На практике наш отряд всегда сталкивается с превосходящими силами противника.

В этой сцене нет ничего удивительного, но спустя десять минут наш отряд пытается выбраться из секретного комплекса тем же путем, и мы видим последствия своих действий — пластиковые пакеты с трупами, запекшаяся на стенах кровь, паникующие солдаты... Нам наконец-то показывают, к чему приводит веселая стрельба по людям, и видеть такое в Call of Duty непривычно. Кажется, это одна из двух ситуаций, когда у Ghosts получается прикинуться настоящей.

Еще один положительный момент — собака по кличке Райли. Пес нового поколения, умеет стрейфиться, угоняет вертолеты и вообще способен довести до слез целый отряд здоровых мужчин с оружием. Кроме того, Райли — единственный, кто не отдает нам команды, тут уж все наоборот. Когда на нашей стороне злобная овчарка, герой может подсвечивать противников, а пес послушно исполняет приказы и рвет на части именно тех, кого нужно. Видно, что механику с собакой прорабатывали достаточно долго.

Складывается ощущение, что изначально пса планировали задействовать чаще, но после миллиона глупых шуток интернет-пользователей поняли, что превращать Ghosts в симулятор K-9 не стоит. А зря, потому что собака в игре совсем не раздражает, наоборот — привносит разнообразие и помогает сражаться с противником намного эффективнее косых и слепых напарников.

Другое дело, что взаимодействие с собакой ограничивается командой «фас», дистанционным управлением в специально отведенных для этого местах и еще одним действием, про которое из-за спойлеров лучше не рассказывать. Непонятно, зачем тогда затевалась вся возня с продвижением Райли в рекламной кампании. С таким же успехом можно было заявить, что в Ghosts важную роль играют танк, вертолет, а также радиоуправляемая снайперская винтовка.

Противники в Ghosts однотипные, особо серьезных, вроде жутких бронированных наемников из Modern Warfare 2, не найти.

Райли появляется всего лишь в паре эпизодов и, если честно, совсем не меняет геймплей. На месте пса вполне можно представить какой-нибудь штурмовой дрон или трехроторный вертолет из **Splinter Cell: Blacklist**. Да и на приставках нынешнего поколения (а также слабых PC) эпизоды с собакой выглядят крайне неубедительно: Райли почти все время бегает по кустам, которые на Xbox 360 и PS3 выглядят ну просто позорно.

Шаг в сторону

Если во время первого уровня, когда с неба летят ракеты и уничтожают свободные демократические штаты Америки, чуть замешкаться и засмотреться на катастрофу в разгаре, вам автоматически засчитают провал. Или вас собьет машина. Не должно быть сюрпризом, что Ghosts срежиссирована за вас и любая попытка отступить от сценария смерти подобна. Это нормально, так делали и раньше, но почему-то в этой игре любые действия вне плана влекут за собой целый ворох проблем.

В традиционных уже для серии «скрытных» заданиях можно поднять тревогу. Если раньше вас за это либо мгновенно убивали, либо просили начать отрезок уровня заново, то в Ghosts можно легко справиться с превосходящими силами противника и потом наткнуться на неприятный баг. В игре могут отказать скрипты, поломаться чекпойнты. Напарники перестают двигаться, ракеты не летают.

Один раз у нас получилось исследовать половину уровня с частично работающими скриптами. По идее, титульный отряд должен был аккуратно пробираться через высокую траву и прятаться от врагов, но солдаты просто стояли и ничего не делали, а противники, даже столкнувшись с нами вплотную, молча пробегали мимо. Из менее раздражающих проблем: если вы побежите вперед напарников, то они могут так расстроиться, что просто перестанут двигаться. С нами подобное случалось два раза. Проблему удалось разрешить у контрольной точки.

Я не я

Говорить о том, какой Ghosts получилась и какой должна была получиться, можно долго. Но по большому счету претензий к игре у нас две.

Если уж делать красивую рельсовую постановку со взрывами и разрушениями, то нужно как-то игрока погрузить в игру и ни в коем случае не нарушать этот эффект. В Ghosts же до сих пор между игрой и человеком с контроллером в руках есть барьер. Мы уже в который раз видим надписи в стиле «вы ранены, быстро в укрытие» и «нажми кнопку, чтобы перерезать стропы». Или вот убило героя гранатой, а нас просят: «Постарайтесь больше так глупо не умирать, обращайте внимание на соответствующий индикатор». Все эти подсказки и дизайнерские решения в интерфейсе постоянно выдергивают вас из игры, напоминают, что это всего лишь компьютерное развлечение. Понятно, что система предупреждений сделана для людей, не знакомых с видеоиграми, но раздражение от этого никуда не уходит.

Вторая проблема. При заявленной идее — Америка в упадке, противники многочисленны, никакой надежды на победу —

ВЕРДИКТ

Эпизод с карабканьем по небоскребу и бесшумным устранением выглядит здорово, но слишком уж напоминает старый тир Silent Scope.

Чаще всего мы нервно бежим за товарищами — и горе тому игроку, который решит отвлечься от того, что запланировали разработчики.

нам все равно показывают стерильный, безликий милитари-шутер без всяких попыток эту идею развить. Стрелять неинтересно, следить за развитием событий тоже. Блеклые или позаимствованные цитаты также не помогают.

Вставляя диск с игрой в привод, ты предвкушаешь, как отряд «призраков» будет скрытно действовать в тылу врага, выживать изо всех сил и придумывать хитроумные планы по уничтожению ключевых объектов противника. А вместо этого тебе предлагают сто раз виденный конфликт формата «один против сотни», причем победу мы одерживаем совершенно не напрягаясь. Удивительно, но игры Modern Warfare справляются с задачами Ghosts куда лучше: там и прятки в густой украинской траве, и снайперские миссии, и атака на телестудию, и слабоумно-отважный штурм тюрьмы, и еще много других эпизодов, в которых ощущается, что вы одни и никакая мощь американской армии вас не выручит.

После всей этой околовоенной катавасии неоднозначный мультиплеер воспринимаешь уже как само собой разумеющееся. По роликам, которые нам показывали до выхода игры, складывалось впечатление, что многопользовательские сражения будут относительно неспешными, напоминая то, что мы так ценили в мультиплеере MW2. Реальность оказалась более суровой. Динамика здесь не отстает от BO2, но вот в мелочах разработчики напортачили. Главная проблема — уровни.

В том же BO2 каждая карта представляла собой очень логичный, тщательно проработанный лабиринт, изучив который в деталях можно было перемещаться по нему чуть ли не с закрытыми глазами, заранее предугадывая, откуда может появиться враг. В Ghosts почти все локации — это странное аморфное нагромождение препятствий: в любой момент времени число направлений, откуда может атаковать враг, настолько велико, что контролировать все физически невозможно. В результате бой из логической головоломки превращается в простую шараду «кто раньше заметит врага и выпустит в него весь боекомплект». Учитывая, что умираешь здесь с меньшего числа пуль, а миникарта далеко не так информативна, как в играх Treyarch, удовольствия от мультиплеера Ghosts получаешь куда меньше. И даже то, что пистолеты-пулеметы больше не решают, ситуацию не спасает.

■ ■ ■

Рэпер Эминем читает в титрах к игре злой трек Survival, в котором говорится, что он не был готов стать миллионером («Wasn't ready to be a millionaire, I was ill-prepared»), зато в навыках и технике ему не было равных («I was prepared to be ill though, the skill was there»). Так вот, если Эминем не растерял хватку и держит удар до сих пор, то с Call of Duty прямо противоположная ситуация. Серия успешна, отлично продается и уже привыкла к славе, но к последнему выпуску перестала скалить зубы. Если Activision не придет в себя, в следующий раз Call of Duty может не пройти естественный отбор. ■

Реиграбельность ✗

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Дождались?

Из злободневного отражения реальности Call of Duty эволюционировала в беззубый шутер с зубастой собакой. Чтобы соответствовать, пса незаметно отодвигают в сторону.

Геймплей	6
Графика	6
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

6,5

«СРЕДНЕ»

РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

ИГРОМАНИЯ

200* РУБЛЕЙ

МИР ФАНТАСТИКИ

190* РУБЛЕЙ

ВОВРЕМЯ Если журнал заказан заранее, он будет отправлен вам одновременно с началом розничных продаж

В НАЛИЧИИ При оформлении вами подписки мы позаботимся, чтобы ваш экземпляр был напечатан и никому, кроме вас, не достался

УДОБНО С ДОСТАВКОЙ Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома

Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.

*Цена указана без стоимости доставки

Например, доставка заказной бандеролью одного номера по России: «Мир фантастики» – 66,33 руб., «Игромания» – 66,33 руб.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

СТОП-КАДР

САМЫЕ ЯРКИЕ МОМЕНТЫ CALL OF DUTY

Call of Duty всегда славилась не геймплеем, а обилием неожиданных запоминающихся сцен. Невероятные крушения, аварии, взрывы и чуть ли не сальто-мортале с автоматами — разработчики показывали такие вещи, которые до этого в играх трудно было даже представить. Мы решили вспомнить самые яркие события.

P.S. Осторожно, спойлеры! Если вы все еще не прошли игры серии, но хотите исправить этот пробел — закройте глаза и переверните страницу.

Call of Duty

Великое начинается с малого.

Вступление первой полноценной миссии подозрительно напоминало Medal of Honor: ночь, рядом никого из товарищей, в руках карабин. Но стоило лишь пройти чуточку дальше, как небо рассекали самолеты, на землю десантировались десятки союзников, а из окон под взрывы выглядывали фрицы с пулеметами. Тут игрок и понимал — впереди его ждет куда более захватывающее приключение, чем могло показаться изначально.

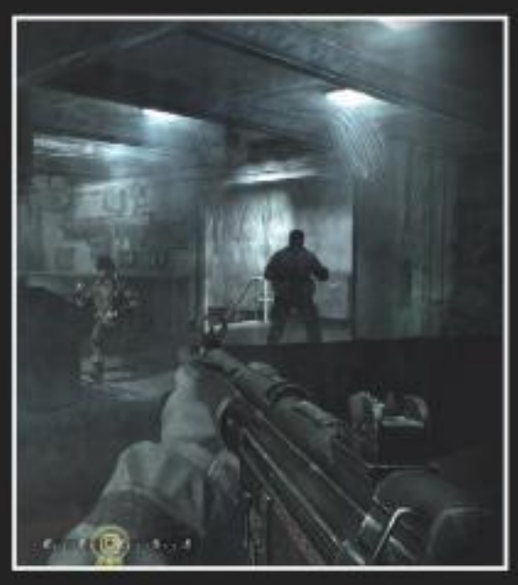
«Ни шагу назад!»

Не все знают, но перед тем, как приступить к Call of Duty, большая часть сотрудников Infinity Ward в стенах другой студии сделала культовую Medal of Honor: Allied Assault. И знаменитая высадка на Омаха-бич — их рук дело.

Попав под крыло Activision и сменив название, разработчики сотворили практически то же самое, но еще убедительнее и ярче: всего-то нужно было перенести действие в Россию, забрать у игрока оружие, вручить пять патронов и задействовать печально известный приказ «Ни шагу назад!».

Call of Duty 4: Modern Warfare

Добро пожаловать на борт.



Побегом с тонущего судна в игре сейчас вряд ли кого удивишь, видели уже сто раз. Однако та самая первая миссия из четвертой части фактически задала темп всей игре, а то и целой серии. Высадка-зачистка-взрыв, забег по накренившемуся судну под эпическую музыку, а в конце ставший уже фирменным прыжок навстречу трапу улетающего вертолета — сейчас это кажется обыденной рутиной, но тогда игроки по всему миру были шокированы уровнем постановки. Незабываемый опыт.

Смерть с видом от первого лица.

Во время этой короткой сцены почти ничего не нужно было делать — позволялось лишь вертеть камерой по сторонам да наблюдать за творящимися на улицах арабского города ужасами. Ужасами, которые совсем скоро войдут в нашу жизнь, — везли героя вовсе не в тюрьму, из которой нужно сбежать, и не на очередное задание. Путь лежал к месту собственной казни.

Экскурсия в Чернобыль.

Стелс-миссию в Чернобыле показали еще до релиза, и она вмиг стала культовой. Геймплейно прятки в траве ничем удивить не могли: нам говорили, что нужно делать, мы выполняли. Шаг вправо, шаг влево — и задание приходилось начинать с самого начала. Однако получилось оно настолько напряженным и атмосферным, что даже просто смотреть было жутко интересно. Мы ползали прямо под носом у вражеских отрядов, снимали вахтеров из пистолета с глушителем, а в финале ликвидировали важную шишку из снайперки, учитывая направление ветра. Ничего подобного ни в серии Call of Duty, ни в милитари-шутерах вообще до этого не было.

Ядерный взрыв.

Убивать главных героев решаются немногие, однако в Infinity Ward тех лет работали весьма смелые люди. После зрелищного взрыва и падения вертолета казалось, что все обойдется: вот же он, герой, все еще живой, пусть и не совсем здоровый. С такими мыслями мы буквально ползли вперед, глядя на огромный ядерный гриб и рушащиеся здания. Но вот картинка начинает понемногу темнеть, и в какой-то момент персонаж падает замертво. А Call of Duty ломает еще один важный барьер.

Call of Duty: World at War

Знакомство с Резновым.

Большую часть времени кампания пятой части скорее утомляла, нежели доставляла удовольствие. Однако все менялось, стоило в кадре замелькать товарищу Резнову с характерным голосом Гэри Олдмена. Вместе с ним мы выбирались из гор трупов, прятались от

блуждающих фрицев, устраивали снайперскую дуэль, убегали из горящего здания и охотились за высокопоставленным генералом. В такие моменты в игру хотелось влюбиться… пока действие вновь не возвращалось к скучному противостоянию американцев с японцами.

Call of Duty: Modern Warfare 2

Переходим к плану «Б».

Напарника главного героя взял на мушку целый отряд хорошо вооруженных бойцов. «Что делать?» — «Переходить к плану «Б»!» — «А что за план?» — «Просто жми на кнопку!» Бабах! Взрыв на горизонте стал сюрпризом не только для вражеских солдат, но и для самого игрока. Но удивляться было некогда, ведь впереди еще одна красочная перестрелка и незабываемый побег на снегоходах.

Пробежка по бразильским крышам.

Мы уже и не помним, когда нас последний раз лишали всей экипировки в Call of Duty. Но вспоминать и некогда, когда за тобой несется разъяренная толпа хорошо вооруженных и очень агрессивных бразильцев. Мы бежали по крышам каких-то хибар, вокруг свистели пули, а на экране вдобавок еще и тикал таймер, отсчитывающий время до отлета союзного вертолета. После выхода MW2 вариацию пешей погони принялись вставлять в свои игры все кому не лень.

«Ни слова по-русски!»

Об этой сцене слышали, наверное, даже далекие от индустрии люди (особенно разные депутаты). Отправить игроков толпами убивать мирных граждан больше не решался никто ни до, ни после выхода игры.

Только в этот момент стало ясно, что эпатаж серии достиг по-настоящему немыслимых масштабов.

Земля в иллюминаторе.

После ядерного взрыва в четвертой части казалось, что удивить чем-то подобным нас уже не получится. Не тут-то было! В MW2 нас перенесли в космос и дали посмотреть от лица астронавта, как этим самым взрывом разносит космическую станцию. К слову, наблюдать за последствиями трагедии нам пришлось еще и на земле, гуляя под дождем из вертолетов. А потом уже и под настоящим — из воды. И все это в пугающей тишине…

Call of Duty: Black Ops

Побег из Воркуты.

Возвращение нашего старого друга Резнова! В этот раз нам предстоит вместе бежать из воркутинского ГУЛАГа. Ничего сверхъестественного во время бунта не происходило, но стрелять из катапульты под русский акцент Гэри Олдмена и гнать от стражи на мотоциклах было очень весело.

Русская рулетка.

Если Infinity Ward всегда удивляли нас взрывами, внезапными смертями или убийствами, то Treyarch к своей третьей по счету Call of Duty решили зайти немного с другой стороны и сорвать овации по-другому. Момент, когда главных героев заставляли играть в русскую рулетку с заряженным револьвером, был очень напряженным и кинематографичным.

Call of Duty: Modern Warfare 3

Теракт в Лондоне.

Видимо, не в силах предложить ничего другого, разработчики использовали самый дешевый способ растрогать человека и

выжать слезу. Получилось далеко не со всеми, но многим момент все же запомнился.

Call of Duty: Black Ops 2

Смерть Мейсона.

С определенного момента красиво убивать главных героев стало для разработчиков Call of Duty традицией, и в Black Ops 2 они превзошли сами себя. Всего-то нужно было заставить игрока сделать это... самому. ■

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

ДАЙ ЛАПУ!

СОБАКИ В ВИДЕОИГРАХ

Разработчики Call of Duty рассказывали о псе Райли чуть ли не со священным трепетом — дескать, смотрите, какую значимую роль мы отвели нашему четвероногому другу. Как выяснилось, Infinity Ward немного лукавили: овчарка в Ghosts скулит где-то на заднем плане, ее роль в проекте скорее эпизодическая.

Тем не менее они заставили нас задуматься, а в каких еще играх и насколько интересно были использованы собаки? Про всякие Nintendogs мы рассказывать по понятным причинам не станем, а вот появление животных в «больших» проектах без внимания не оставим.

В качестве врага

Как ни крути, чаще всего собаки предстают в играх в качестве мелкого врага — это данность, с которой приходится мириться. Примеров настолько много, что мы даже не будем стараться привести каждый. Кому интересны зомби-псы из **Resident Evil** или волки из **Tomb Raider**?

Самые же запоминающиеся встречи случались в играх серии **Call of Duty** и **Medal of Honor**. Там агрессивных псов хотелось скорее щелкнуть по носу, нежели ласково почесать за ушком: четвероногие неожиданно выскакивали из-за угла, быстро сокращали дистанцию и пытались обглодать герою голову. В такие моменты единственное, что спасало, — припрятанный за пазухой боевой нож (хотя в ранних частях не помогал и он).

Еще один интересный пример собак-врагов можно найти в недавней **Splinter Cell: Blacklist**. Там они мало того, что больно кусались, — могли вдобавок раскрыть спрятавшегося героя, учуяв его запах. Усложняло задачу это, правда, не сильно, но уж точно не делало выполнение миссии легче.

Но больше всего крови нам попортил, конечно же, пес из древней **Duck Hunt** для NES. Злодей строил рожи и всячески издевался в случае неудач, а мы никак не могли его за это проучить!

Как сюжетный персонаж

Собака вполне может быть и полноценным персонажем. Само собой, драматические и серьезные роли псам достаются редко, но порой друзья человека все же успевают засветиться в кадре и вызвать определенные эмоции. Так, в старенькой **Heart of Darkness** (1998) мальчик Энди отправлялся в Мир теней, чтобы вернуть своего похищенного питомца Виски. Пса нам показывали редко, но это не имело значения — он служил своего рода макгаффином, ходячей мотивацией к прохождению. Ну, примерно как принцесса Пич для Марио.

В чем-то похожая роль блохастым отводилась и в скандальной трилогии **Postal**. С Чампом, псом главного героя, было связано много шуток; в **Postal 2: Apocalypse Weekend** мы надрывно вызволяли его из питомника, а уже в третьей части от Чампа было больше проблем, чем слез умиления: своенравная животина хорошенько покусала какого-то бомжа, и ее горе-хозяину пришла повестка в суд.

Ну и не можем не вспомнить об ушастом Вуфе (от англ. woof — гав) из **Beyond Good & Evil**, который засветился лишь в паре эпизодов, но запал в душу всем, кто прошел это волшебное приключение. Никакой ценности для сюжета собака не представляла, но сыграла на усиление экспозиции. Сцена с салочками на лужайке перед маяком была одной из самых трогательных в игре и здорово показала переход от мирного времени к неприкрытому конфликту.

Пес-спутник

После собаки-врага на втором месте по популярности идет собака-спутник. Уверены, многие из вас тут же вспомнили игры Питера Молиньё, вторую и третью часть **Fable**, где преданный пес был одной из главных особенностей геймплея. С ним можно было поиграть и отправить его на поиски сокровищ, да и в сражениях он не покидал героя ни на секунду. А еще за маленьким другом было очень интересно наблюдать. Таких жизнерадостных и милых напарников в играх редко увидишь.

Впрочем, собачка была милой только в том случае, если вы отыгрывали доброго персонажа. У злодея же питомец сверкал красными глазами, а шерсть у него была покрыта неприятным лишаем. Думаем, на такую «прелесть» не обратили бы внимание даже корейцы.

Практически те же игровые задачи выполняли собаки в другой экшен-RPG — **Torchlight**. Правда, там зверушки умели не только крепко кусать чертей за одно место, но и работали как грузовые животные: прямо из какого-нибудь подземелья их можно было отправить в город, чтобы те… продавали скопившийся в огромных количествах лут! Да, не очень реалистично, но зато польза ощутимая.

Еще одна серия, в которой четвероногие были не на последних ролях, — **Fallout**. В первой части можно было приручить

Несмотря на интересную идею, сам «собачий» геймплей в Dead to Rights: Retribution особых восторгов не вызывал.

Среди ему подобных, пожалуй, Сэму из Sam & Max выпала честь сыграть самую важную роль в играх.

Откуда у авторов Fallout такая любовь к собакам — мы не знаем, но их присутствие пошло играм серии только на пользу.

Fable 2, наверное, первая игра, которая приходит на ум при упоминании наших четвероногих друзей.

Псину (Dogmeat в английской версии), живую отсылку к фильму «Безумный Макс». Хозяина собаки, по описанию подозрительно похожего на Макса, убили, но зверушка все равно неустанно ждала его на пороге дома. И лишь главный герой мог привести животное в чувство, накормив или прикинувшись владельцем (для этого надо было надеть кожаную куртку). После этого Псина ради своего нового хозяина готова была на все.

Появилась собака и во второй части, а в подоспевшем спустя некоторое время продолжении можно было встретить уже ее потомка — что характерно, с такой же кличкой. В **Fallout 3** Псина умудрялась извлекать содержимое запертых ящиков, находила припасы и оружие, а также самоотверженно бросалась в бой вместе с героем — из-за чего слишком часто погибала.

Псина так полюбилась игрокам, что в дополнении **Broken Steel** появилась даже способность «Щенята!», которая позволяла в случае смерти блохастого друга брать с собой кого-то из его щенков (на этом, кстати, построен весь геймплей **Tokyo Jungle**, еще одной игры, где фигурируют собаки).

В играх серии Fallout появлялись и другие четвероногие. Лучше других удались киберпес Рекс, говорящая K9, а также собака, навлекающая на всех вокруг невзгоды. Пес-неудачник как явление особенно любопытен — потрепанная псина со стеклянным глазом, завидев героя, начинала за ним следовать, после чего характеристика «удача» неизбежно падала до единицы!

Чоп-чоп

Маленькие, но интересные роли доставались братьям нашим меньшим и в играх Rockstar. Так, в **Red Dead Redemption** в некоторых миссиях они помогали быстро обнаружить творящих непотребства преступников. А в недавней **GTA 5** мы по сюжету ухаживали за толстым ротвейлером Чопом, который, правда, был не особо полезен. Да, в одной миссии он действительно помог героям найти противника, но в остальное время только бегал за мячиком и молча гадил перед домом. Что любопытно, утренних какашек в тапках позволялось избежать — достаточно было выдрессировать пса с помощью специального приложения на iOS.

Ну и, наконец, особая роль отводилась собаке в серии **Dead to Rights**. Тень была полноценным напарником главного героя — жесткого и беспринципного копа. Она помогала нам искать взрывные устройства террористов и обходные пути на уровне, перегрызала глотки врагам и потом в зубах приносила валяющееся оружие. Словом, была полезна не меньше, чем напарники-люди в иных играх.

В **Dead to Rights: Retribution** разработчики пошли еще дальше, дав нам взглянуть на мир глазами пса. Игра в такие моменты превращалась в стелс-экшен, а нам приходилось теперь уже самостоятельно расправляться с противниками, пугать их лаем или искать врага по оставленным следам.

Побегать и покусать злодеев можно было и в **Dragon Age**: поскольку за каждого участника партии в DA можно поиграть, то и собака не была исключением. Там герой становился хозяином собаки древней породы мабари. Такие псы всегда ценились за преданность своему хозяину и незаурядный ум.

Побывать в шкуре собаки также дали авторы прошлогодней **The Testament of Sherlock Holmes**. Во время короткой мини-игры требовалось разгадывать простенькие головоломки (в основном искать по следам улики).

Нельзя не вспомнить и одного из героев **Sam & Max** — говорящего пса-детектива. В отличие от своего напарника, немного неуравновешенного и чересчур активного кролика Макса, Сэм полностью одет, почти всегда спокоен и хорошо воспитан. Справедливости ради стоит отметить, что свой путь эти персонажи начали еще с комиксов в 1987 году, но со временем их имена стали стойко ассоциироваться с одноименной линейкой квестов.

Кстати говоря, последние игры серии разрабатывала студия **Telltale Games**, которой мы обязаны переходу с большого экрана еще одного пушистого героя — пса Громита из **Wallace & Gromit**.

■■■

Как прекрасно видно из статьи, до того момента, как собаки найдут себе достойное применение в играх, пройдет еще немало времени. И Ghosts на этом фоне — далеко не самый худший пример.

Однако нельзя не отметить и тот факт, что даже самое маленькое появление братьев наших меньших в играх способно доставить немало приятнейших эмоций. Надеемся, что в будущем подобных встреч станет только больше, а пока на горизонте маячит как минимум один достойный кандидат — **Valiant Hearts: The Great War**. А там, глядишь, потихонечку подтянутся и остальные. Главное, чтобы нас больше не ставили по разные стороны баррикад — чувствовать себя живодером как-то уже надоело. ■

Жанр
Гонки
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Ghost Games
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, PS3, Xbox 360, Xbox One, PS4
Сайт игры
needforspeed.com

Дмитрий Ежов

КОПЫ В ОГНЕ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2,4 ГГц или Athlon X2 2,8 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Quad Core или AMD Six Core, 8 ГБ, Radeon 7870 или GT660 3 ГБ

В какой-то момент новые выпуски **Need for Speed** стало почти бессмысленно сравнивать с другими гоночными сериалами: идеи и геймплейные механики здесь активно кочуют из одной части в другую, порой переплетаясь самым увлекательным образом.

Далеко за примерами ходить не надо. Двадцатая игра в линейке, **Rivals**, хоть и сделала важный шаг на пути к прогрессу (о совмещении классического режима карьеры с онлайн-составляющей мы еще обязательно подробно расскажем), но суть ее осталась без малого такой же, как и в ремейке **Hot Pursuit** трехлетней давности. Блюстители порядка изо всех сил стараются выжить с трасс неугомонных гонщиков, а площадкой для дорожных разборок служит многокилометровый живописный мир, полностью открытый для исследования. Давние поклонники непременно почувствуют себя как дома.

БИТОЕ СТЕКЛО

События Rivals развиваются в вымышленном округе Редвью — классической американской провинции с горными участками, прибрежными районами и невероятными закатами на фоне широких лесов. Карта плотно усыпана иконками всевозможных событий и объектов: задания, убежища для каждой из сторон (поскольку пауза не предусмотрена, отдыхать от езды без риска быть сброшенным в кювет можно лишь в гаражах), трамплины, мастерские и так далее.

Стартовать разрешают почти откуда угодно, но при всем желании миновать изучение бескрайних просторов Редвью не получится. Кроме того, что гонщик здесь должен регулярно двигаться от одного состязания к другому, игра то и дело подкидывает миссии, требующие нестандартного подхода. Например, преодолеть заданное расстояние в воздухе (разгон иногда требуется просто огромный) или набрать какое-то количество SpeedPoints. Это специальная валюта, получить которую в Rivals можно буквально за все, в диапазоне от дрифта и удачного использования нитро до жестоких приемов в сторону противника.

Сбросить преследователей часто помогает турбоускоритель, купить который можно в магазине оружия и гаджетов.

Игра не принуждает к прохождению конкретных заданий — выбирать разрешают из трех вариантов.

Гонщики, управляемые искусственным интеллектом, спокойно относятся к появлению на дороге патрульной машины. Чтобы начать погоню, необходимо коснуться нарушителя корпусом.

Выполнять ситуационные задачи всегда увлекательно, поскольку с их сложностью возрастают и ваши навыки ориентирования в огромной местности. Ближе к концу карьеры часто и без мини-карты знаешь, где расположен сумасшедший поворот для дрифта, где можно перепрыгнуть от копов на другую трассу, а где стоит всячески избегать тесного контакта с противниками, поскольку велик шанс сорваться в пропасть, разбить машину и тем самым потерять накопленные очки.

В свою очередь, более классическим для серии заданиям удается удивлять как минимум несколько первых часов: видов соревнований не очень много, но в каждом заезде полно адреналина и непредсказуемости. В гонках нужно непременно добывать призовые медали, причем если вы играете за нарушителя порядка, то чуть ли не с самого начала делать это становится весьма проблематично. Компьютерные враги ведут себя агрессивно, совершают обманные маневры (излюбленный трюк — резко свернуть на объездной путь прямо у самой развилки) и всеми силами стараются выбиться в тройку лидеров.

Чтобы хоть как-то соответствовать мастерству виртуальных оппонентов, приходится регулярно покупать новые автомобили и тратиться хотя бы на минимальный тюнинг. Но самым важным, разумеется, всегда остаются внимательность и способность молниеносно принимать решения. Положение дел на трассе меняется раз в несколько секунд, фаворитов внезапно прижимают к обочине патрульные машины, аутсайдеры резко выбиваются вперед. Но не успевают они толком порадоваться, как все возвращается на круги: новоявленные лидеры пробивают шины, наторовшись на ловушку, задевают встречный трафик и сливаются с ним в общую кучу-малу.

Описанная ситуация с небольшими поправками справедлива и для заездов на время, и для погонь, и для дуэлей один на один. Да что там! Она справедлива для всей игры в целом — спокойно обдумывать каждый маневр на трассе здесь вам точно никто не позволит.

Зато на заработанные очки можно много чего полезного приобрести в магазине оружия. Импульсные «глушилки», полосы с шипами, заграждения и другие изобретательные предметы помогают гораздо быстрее, нежели при обычном бодании капотом и корпусом, вывести нарушителя из строя.

Неудивительно, что, когда в погоне за одним или несколькими преступниками собирается несколько полицейских, беспорядок на дороге возрастает во много раз. Не иначе как увлеченные работой, представители закона хаотично виляют по трассе (предугадать поведение гонщиков всегда трудно) и пускают в ход все доступное оружие, чем банально мешают друг другу. Порой это неслабо раздражает, все-таки излишняя агрессия искусственного интеллекта не всегда бывает уместна.

Пожалуй, главное преимущество при прохождении за полицию — в обширном автопарке. Машин здесь много, и они даже интереснее, чем у гонщиков. Одной из первых нам открывают Marussia B2, а еще в списке присутствуют Bentley 2012 Continental GT V8, Lexus 2010 LFA и долгожданные фанатами автомобили марки Ferrari. В игре представлены 2010 458 Italia и 2011 FF (популярная Ferrari 458

Езда в промышленных зонах не обходится без опасных маневров и огромных прыжков.

УЧАСТОК

Не менее насыщенна и кампания за полицейских. Обгонять кого-то ради награды здесь почти не требуется, разве что для того, чтобы аккуратно скинуть шипы прямо под чьи-нибудь колеса. Прокачивать и покупать патрульные машины тоже не надо.

ВЕРДИКТ

Возможностей для персонализации авто в игре немного, но даже банальные наклейки здорово освежают вид любимой машины.

На прямых и спокойных участках трассы можно легко набрать SpeedPoints за «красивую езду».

Spider, впрочем, доступна только в другой кампании). Выдают транспортные средства строго по ходу прохождения карьеры, зато за счет государственного бюджета.

Открывать машины важно не только для эстетического наслаждения. Несмотря на то, что водить в новой Need for Speed относительно просто (если вы, скажем, сносно ездили в **GRID 2**, то тут не испытаете абсолютно никаких проблем), это не значит, что выбор автомобиля ни на что не влияет. В одном случае вы будете лучше справляться с заносами, в другом — успешнее проходить ровные участки, в третьем — сможете выдержать больше зуботычин от соперников. Несмотря на несложную физику и не самую подробную модель повреждений, в автомобилях здесь чувствуется характер.

ОПАСНЫЕ СВЯЗИ

Если вы играли в ремейк Hot Pursuit, то наверняка помните, что без подключения к интернету запускать игру практически не было смысла. Здесь то же самое — практически все, что предлагают **Ghost Games** в одиночной кампании, вы уже в той или иной форме видели в NFS и других гонках. А вот придуманная авторами система AllDrive (идейный наследник Autolog) интересным образом совмещает режим карьеры с мультиплеером на шесть человек — и это важнейшее нововведение Rivals.

Без Dodge Challenger, настоящей полицейской классики, в игре дело не обошлось.

Если игра имеет доступ к Сети, то вместо ботов с вами в открытом мире будут находиться живые люди, гонщики и копы, с которыми вы за несколько часов исследования Редвью наверняка столкнетесь. Это привносит в игровой процесс невероятный азарт. Всегда интересно понаблюдать, как за случайным водителем, только что неосмотрительно выехавшим на дорогу прямо перед полицией, несутся сломя голову патрульные — среди которых, вполне возможно, тоже реальный игрок.

Еще веселее становится от понимания, что копы могут внезапно переключить свое внимание на вас, и тогда, как это чаще всего бывает, закончится все тоннами смятого железа в каком-нибудь узком тоннеле. Авторы явно не желали, чтобы гонки в онлайне быстро сводились к хаосу (отсюда и жесткий лимит человек на сервере), но агрессивное поведение компьютерных оппонентов никто не отменял. Не сказать, что это плохо, просто любителям вдумчивых поединков на колесах лучше выбрать, к примеру, более созерцательную **Forza Horizon**.

В любом случае AllDrive — это, пожалуй, одна из двух главных вещей, делающих мир Rivals живым, интересным и запоминающимся. Вторая сторона обаяния гонки — чрезвычайно детальная, почти фотореалистичная графика с роскошными погодными эффектами. Третья версия движка Frostbite, который у многих ассоциируется с развалом домов в **Battlefield**, позволила авторам добиться картинки действительно нового поколения (Need for Speed: Rivals, напоминаем, вышла также на PS4 и Xbox One). Особенно удалась гроза — первый раз действительно можно испугаться.

С разрушаемостью тоже все в полном порядке: машины мнутся, дорожные заграждения разлетаются на куски, а объекты из дерева не составляет труда разнести автомобилем в мелкие щепки.

■■■

Рекомендовать Need for Speed: Rivals каждому любителю гоночных игр точно нельзя. Знатоки серии наверняка возмутятся отсутствию новой концепции — при всем уважении к отличным идеям Hot Pursuit и открытому миру в духе **Most Wanted**, кого-то неоднократные повторения старого наверняка уже утомили. Ну а поклонникам спокойных гонок, как мы уже говорили, не понравится здешняя суета на трассах.

Если же в списке ваших любимых гонок присутствует **Burnout Paradise**, а Hot Pursuit вы готовы наслаждаться вечно, Rivals обязательна к приобретению. Это разнообразная, адреналиновая, предельно зрелищная гонка, которая к тому же стала одной из первых игр, грамотно совмещающих одиночный режим и мультиплеер. Не удивимся, если придуманные студией Ghost Games решения вскоре начнут массово использовать другие разработчики. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓

ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

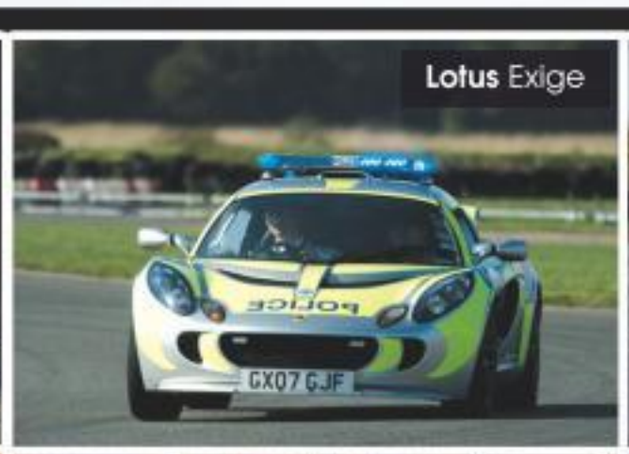
Всего одна свежая идея, зато какая: при игре в онлайне оторваться от Need for Speed: Rivals практически невозможно.

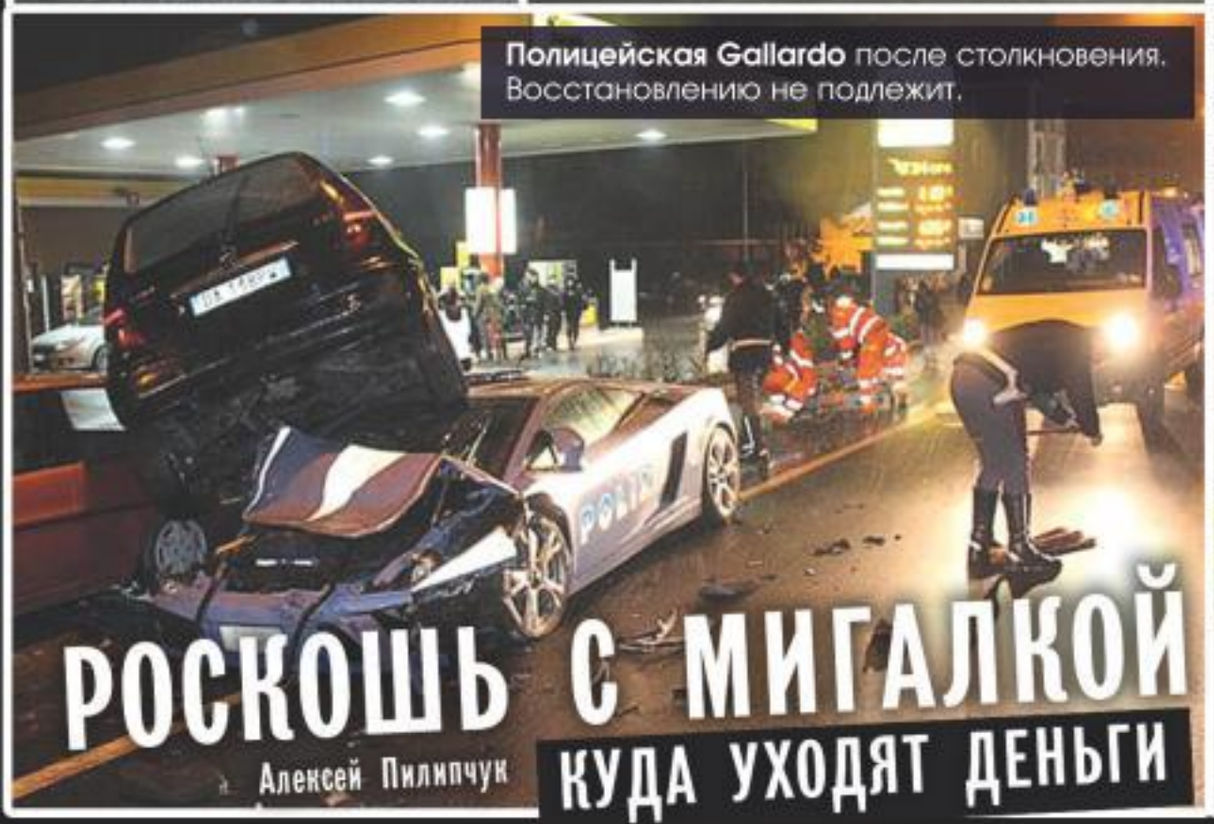
Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»





РОСКОШЬ С МИГАЛКОЙ

КУДА УХОДЯТ ДЕНЬГИ

Алексей Пилипчук

Серию Need for Speed не раз ругали за отсутствие реализма: мол, откуда у копов такие дорогие автомобили? В обычной жизни быть такого не может! Так вот, ничего подобного — очень даже может. И хотя бесстрашно бодаться с гонщиками и выносить их с трассы электромагнитными волнами полицаи, конечно, не способны, но заставить поклонников высоких скоростей попотеть — в состоянии вполне. Мы решили привести несколько самых запоминающихся примеров по-настоящему быстрых и дорогих полицейских автомобилей.

Начать, пожалуй, стоит с одного очень щедрого подарка от компании Lamborghini итальянской полиции (хотя версию с мигалкой можно также увидеть в Великобритании и ЮАР). Примечателен автомобиль не только из-за своей стоимости и внушительных характеристик, но и из-за «примочек» на борту. Помимо компьютера, камеры и радиостанции, Gallardo оборудована полноценным медицинским комплектом, так что машина используется не только во время скоростных погонь, но и когда на автобанах нужно срочно оказать кому-то помощь.

К сожалению, одну из таких красавиц уже успели списать в утиль: полицейских подрезал неудачно выехавший с заправки гражданин.

Англичане постарались не сильно отставать от своих итальянских коллег и заказали несколько спорткаров Lotus. Сделано, правда, это было скорее для устрашения местных лихачей — в открытом бою автомобили используются не очень часто. Другое дело — две Evora S, которые Lotus презентовала итальянским спецслужбам. Только вот предназначены эти машины по большей части для быстрой транспортировки донорских органов, а не столкновений с уличными гонщиками.

Впрочем, даже Lotus меркнет, когда на трассу выезжает Caparo T1. Болид достигает сотни всего через две с половиной секунды после старта! Однако зачем полицейским Великобритании такой необычный автомобиль — большой вопрос. Тоже, наверное, чтобы народ пугать.

Есть у них и еще один повод для гордости — Ferrari 612 Scaglietti. Хотя и тут суперкар пригодился скорее для шоу, нежели езды по обычным дорогам. По крайней мере, сопровождение участников эстафеты, посвященной юбилею итальянской марки, вряд ли можно записать в список громких достижений.

Отличились и немцы, которые гоняют своих нарушителей с помощью тюнингованных Porsche 911 Carrera S. Под капотом у таких машинок ни много ни мало 500 л.с, а 100 км/ч они достигают уже через 4,6 секунды.

Помимо Porsche, в Германии на растерзание полицейским было выделено двадцать пять экземпляров Audi R8 GTR. Доводку автомобиля доверили тюнинг-ателье ABT Sportsline, которое фактически собрало машину с нуля, позаботившись о безопасности и до 620 увеличив количество лошадок.

Еще солиднее смотрится Brabus CLS Rocket с 730 л.с. на борту, способный нагнать практически любого, кто попытается лихачить на немецких дорогах, — автомобиль способен достичь скорости 362 км/ч.

Впрочем, если в Европе роскошные тачки — это очередной повод покрасоваться и поиграть мускулами, то в других регионах дорогие машины используются по прямому назначению. Так, японцы, столкнувшиеся с серьезной проблемой нелегальных гонок, выкатили на борьбу со стритрейсерами легендарные Skyline GTR и используют их по прямому назначению.

На соседнем материке, в Австралии, преступников ловят на Ford Falcon GT — с виду не особенно примечательном, но тюнингованном по самое не могу автомобиле: 543 лошадиные силы за сто тысяч долларов — довольно рациональное соотношение цены и мощности.

Но всех переплюнули полицейские Дубая. Они умудрились отличиться, выведя на дороги такие автомобили, как Ferrari FF, Lamborghini Aventador, Bugatti Veyron, Mercedes SLS AMG, BMW M6 Gran Coupe, Bentley Continental GT, Ford Shelby Mustang Roush и Aston Martin One-77. Столь внушительный, но никак не использующийся автопарк лишь доказывает, что при всей крутости вышеперечисленных автомобилей реальной отдачи на дорогах от них на самом деле не очень много — дорогие тачки призваны лишь подчеркнуть богатство и высокий статус страны.

■■■

Суперкаров на службе у полиции по-прежнему ограниченное количество, а выводить их в открытый бой с агрессивными и не всегда адекватными уличными гонщиками — дело рискованное. Так что пока роскошные авто по большей части выполняют устрашающую функцию, а заодно повышают престиж правоохранительных органов. И, судя по тому, что творится в Rivals, лучше бы так оно и оставалось. ■

ИГРОМАНИЯ 9.2013

ВЕРДИКТ

Жанр
Ролевая игра

Издатель
Nintendo

Разработчик
Nintendo

Платформа
3DS

Сайт игры
zelda.com

Я НА СТЕНОЧКЕ ЛЕЖУ

Захар Бочаров

THE LEGEND OF ZELDA™
A LINK BETWEEN WORLDS

The Legend of Zelda — это сериал про константы и переменные. Некоторые составляющие обязаны быть на своих местах, чтобы сохранить столь милое поклонникам незримое очарование. С другой стороны, всегда остается место для экспериментов, делающих каждую новую главу по-настоящему особенной и запоминающейся.

A Link Between Worlds — первый оригинальный выпуск серии для 3DS. После **Ocarina of Time 3D** он мог показаться шагом назад: от свободной камеры и живописного трехмерного мира вернулись обратно к «портативному» виду сверху. Но **Nintendo** умудрилась реабилитироваться, разыграв одну-единственную козырную карту: оказывается, это прямое продолжение **A Link to the Past**, о котором поклонники мечтали едва ли не с момента выхода легендарной «Зельды» для SNES.

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ (НЕ) ПЕРЕСЕКАЮТСЯ

В отличие от многих игр серии, A Link Between Worlds очень быстро переходит к самому важному — от обучения до выхода «в мир» проходит не больше получаса. За это время игрок успеет познакомиться с главным героем (его мы, согласно канонам, будем называть Линком), узнать о существовании темных сил, умеющих превращать хороших людей в безжизненные картины, а также об опасности, в очередной раз нависшей над всем королевством.

Те, кто знаком с A Link to the Past, сразу узнают очертания здешнего Хайрула. События A Link Between Worlds развиваются аж через несколько столетий, но королевство почти не изменилось: на севере по-прежнему возвышаются го-

Между мирами мы перемещаемся через вот такие вот разломы на стенах.

Торговец предметами Ровио — тот еще жук. Мало того, что открыл магазин прямо у вас дома, так еще и деньги за аренду берет немаленькие.

Вот это странное существо, словно переехавшее в Хайрул из Грибного королевства, будет улучшать ваши предметы. Взамен попросит искать своих детенышей — а их без малого сто штук!

К старту новой портативной «Зельды» Nintendo приготовила шикарную золотую консоль с изображением двух трифорсов.

ры, на юге — царство озер и болот, а по центру — королевский замок.

Этот открытый мирок может показаться довольно тесным, поэтому вместе с ним, в параллельной вселенной, существует еще одно королевство — Лорул. С виду оно напоминает Хайрул, который массово ушел в запой: приятные яркие краски там сменяются коричнево-фиолетовой палитрой, персонажи все до единого ходят угрюмые и злые, а враги становятся страшнее и опаснее. Но игра устроена так, что без регулярных переходов из одного мира в другой продвинуться дальше не получится — прямо как в A Link to the Past.

Вообще, чтобы получать удовольствие знать исходную игру вовсе не обязательно, но ветераны обнаружат здесь целое море милых сердцу вещей. Чего стоит упомянутая выше затея с параллельными мирами или та самая мелодия на титульном экране, под которую складываются кусочки трифорса.

Графику разработчики тоже попытались сделать «ностальгической», но тут они немного дали маху. Попытка пересадить 16-битное наследие на новые технологии получилась подозрительно ленивой: когда Зельда, Линк и Ганондорф оказываются в одном кадре, складывается впечатление, что разработчики просто надергали моделей из разных игр и свалили в одну кучу. И так во всем: рисунки на стенах явно позаимствованы из заставок **The Wind Waker**, а продавец предметов почему-то напоминает Кралика из **New Super Mario Bros. U**.

Зато не подкачала музыка — оркестровые обработки знакомых мелодий звучат очень бодро и уместно.

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Первый выход в открытый мир воспринимается странновато. Когда герой, вооруженный щитом и мечом, оказывается в магазине, где можно взять напрокат почти все существующие в игре предметы, ощущаешь легкую растерянность. Денег в кармане очень немного — выкупить все явно не выйдет, но как предугадать, что из экипировки понадобится во время прохождения ближайшего подземелья?

К счастью, ключевые точки на карте помечены пиктограммами предметов — они показывают, какую экипировку стоит взять напрокат и где ее использовать. Для прохождения подземелья вам вряд ли понадобятся какие-то предметы помимо тех, что вы использовали по пути. Ну а дополнительные помогут разве что добыть полезные, но необязательные вещи — вроде руды для улучшения меча или кольчуги, снижающей урон.

Затея с арендой здорово освежила игровой процесс, но попутно повлияла на планировку подземелий. С одной стороны, их больше десятка, и порядок прохождения выбираете вы сами. Но они стали меньше и проще. Прохождение самого сложного (по доброй традиции — водного) вряд ли отнимет больше получаса, а остальные и того короче. Загадки сместили акцент с использования предметов на исследование окружения и акробатику, а боссы стали значительно сильнее и требуют чуть меньше тактики и чуть больше грубой силы. Впрочем, пара сражений все-таки заставит подивиться фантазии дизайнеров.

Но здешние подземелья вовсе не плохи — они гениально спланированы и проходятся на одном дыхании. К тому же под портативный формат короткие и стремительные сессии подходят как нельзя лучше. Только давнишние поклонники, вероятно, слегка расстроятся: простота и интуитивность для них скорее беда. Все подземелья они будут щелкать на лету, как орешки.

Зато идея с Линком, превращающимся в движущуюся картинку, здорово ломает привычный взгляд на «Зельду». К новой механике привыкаешь довольно быстро, и начинает казаться, что и другим частям сериала она не помешала бы. Чаще всего эта способность используется, чтобы добраться до тех мест, которые «объемному» герою недоступны. Можно стоять на берегу реки и долго думать, как перебраться на противоположную сторону, хотя надо всего лишь «слиться» со скалой и протопать по ней до другого берега.

Грустно, что Линк — единственный, кто умеет шагать по стенам. Большую часть игры нарисованный и реальный мир никак друг с другом не взаимодействуют. А жаль. Единственная сцена, где кроме нас появляются другие движущиеся картинки, — пожалуй, лучшая за всю игру. Вокруг этого можно было бы построить много интересных головоломок.

■■■

И все же дизайнерам Nintendo удалось внедрить новые элементы столь изящно, что игровая формула только окрепла. И желаемый эффект достигнут: новый выпуск обрел ту искорку, благодаря которой исследовать мир и подземелья по-прежнему интересно. A Link Between Worlds получилась особенной, динамичной, стремительной. Да, не слишком сложной, но и черт с ним — яркие ситуации здесь сменяют друг друга так быстро, что вы попросту не успеете об этом задуматься. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

ДОЖДАЛИСЬ?

A Link Between Worlds достойна своей легендарной предшественницы. Новые идеи здесь работают исключительно во благо, а проверенная формула увлекает так же, как и двадцать лет тому назад. Темная лошадка обернулась без пяти минут лучшим портативным выпуском «Зельды».

ГЕЙМПЛЕЙ	9
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ

9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»

ЖАНР
КВЕСТ, ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА

ИЗДАТЕЛЬ
CAPCOM

РАЗРАБОТЧИК
CAPCOM

ПЛАТФОРМА
3DS

САЙТ ИГРЫ
CAPCOM.COM/PHOENIXWRIGHT

ЦЕЛЬ ОПРАВДЫВАЕТ СРЕДСТВА

Ян Кузовлев

Если вы живете в Японии и по какой-то причине решили стать адвокатом, то готовьтесь к миру боли и страданий — юристу здесь почти невозможно защитить клиента. Судебная система в Стране восходящего солнца больше полагается на признания. К примеру, если следствие выбивает чистосердечное из подсудимого даже при полном отсутствии улик, то дело для защиты уже безнадежное. Некоторые японские адвокаты за всю карьеру так и не смогли защитить ни одного подсудимого. Прокуроры намного опытнее и занимают более высокий социальный статус, почти наравне с судьями. Словом, для защиты ситуация складывается совсем невеселая.

НАДЕЖДА ЕСТЬ ВСЕГДА

В японской серии **Ace Attorney** жизнь адвоката представлена намного оптимистичнее. Игры о Фениксе Райте (и чуть позже — об Аполло Джастисе) вовсе не про занудное чтение документов и не про горечь поражения. Здесь защита преодолевает все трудности и препятствия, горячо спорит с прокурорами и, как правило, добивается оправдательного договора для клиента. Каждое судебное разбирательство — это яркое шоу, где обстоятельства дела меняются в самый последний момент, самостоятельная история, которую можно оформлять в отдельный детектив. По крайней мере, так было в первой части.

С развитием серии сценаристы перешли с более-менее разрозненных дел к цельному сюжету. Связь между некоторыми кейсами была и в ранних играх, но именно с последними выпусками Ace Attorney приобрел форму. Так, в **Dual Desti-nies** пять историй, рассказываемых в хронологическом беспорядке, причем одна из них почти никак не связана с остальными и служит больше для экспозиции и характеристики персонажей. Кстати, о персонажах. Из новых героев стоит отметить Афину Сайкс, молодого, но очень талантливого юриста, которая решила заниматься психологией, и Саймона Блэквилла. Последний, кажется, самый необычный оппонент за всю историю сериала. Его успешно обвинили в жестоком убийстве, но Саймон все равно остается действующим прокурором, хотя и под присмотром полиции.

ПОД ЗАЩИТОЙ

Работа адвоката делится на две части. Расследование (с обязательным осмотром места преступления, общением со свидетелями и поиском улик) и собственно выступление в суде, где нужно оперировать фактами и устраивать перекрестные допросы причастных. Выглядит допрос следующим образом: свидетель дает показания, а мы можем буквально предложение за предложением разбирать его фразы. Где-то получается надавить и выудить дополнительную информацию, где-то мы смело указываем на несоответствие показаний с реальностью и предъявляем доказательства. В случае неудачи судья начинает нам меньше верить, и если проштрафиться слишком сильно, то подсудимого признают виновным.

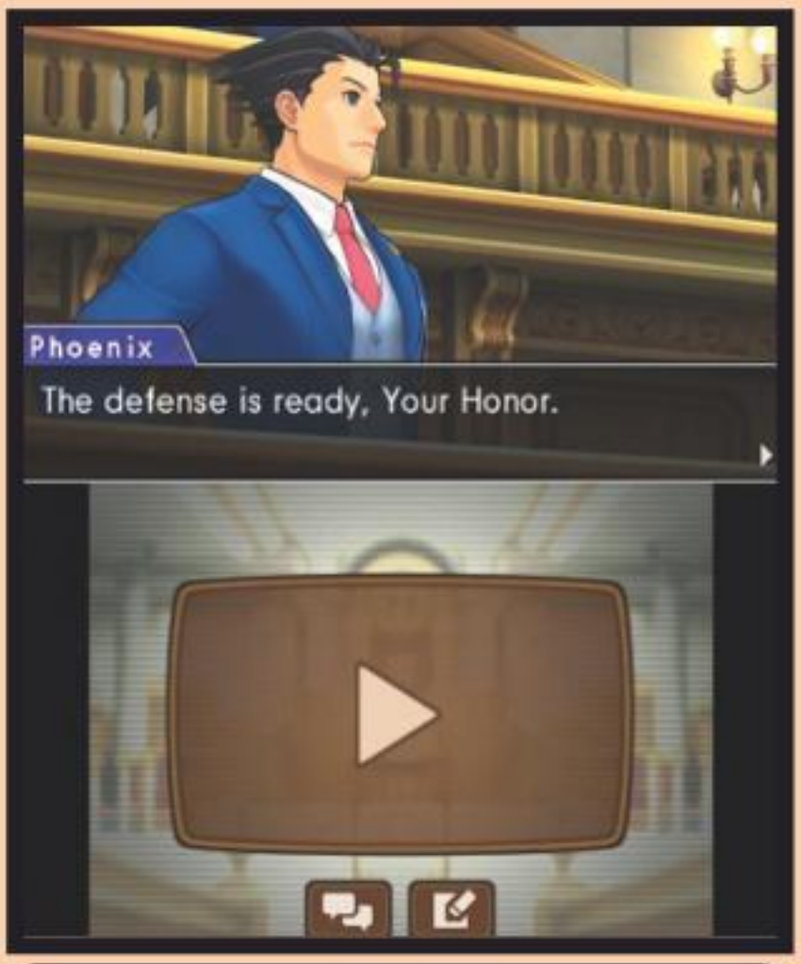
В предыдущих играх у героев были уловки. Феникс мог пользоваться камнем-магатамой и вытягивать из собеседников секреты. Аполло, как доктор Лайтман, прекрасно читал язык тела, только ему еще при этом помогал таинственный браслет. В Dual Destinies любимые сверхъестественные трюки Аполло и Феникса встречаются редко, зато Афина Сайкс часто пользуется специальным диагностическим аппаратом и считывает эмоции собеседника. Человек дает показания, на экране при этом загораются иконки (страх, удивление, гнев, радость). Мы же указываем на «неправильную» эмоцию, свидетель дает новые показания, а мы вновь ловим его на чем-нибудь — и так до разгадки тайны.

Игра относится к ошибкам мягко и во время неудачного отслеживания чувств никак не наказывает. Карают только за неправильно предоставленные улики или неверные реплики. Однако проблем с прохождением никогда не возникает. Даже если вы где-то застряли, ничто не мешает в любой момент сохраниться, и потом, периодически перезагружаясь, попробовать все возможные варианты.

Вместо статичных спрайтов в Dual Destinies теперь анимированные трехмерные модели, причем игру это совершенно не испортило. Наблюдать за движениями героев очень приятно.

Никаких сложностей нет и во время расследования. Играть стало намного комфортнее и даже легче. Раньше приходилось заниматься пиксельхантингом, долго изучать сцены, ходить из одной локации в другую — вдруг сработает триггер и можно будет, наконец, продвинуться по сюжету? Зачастую это сильно раздражало, но теперь у героев есть удобный блокнот и список дел, которые обязательно нужно решить, — поговорить с тем-то, обыскать такую-то локацию. Выполнили все? Ура, время идти в суд и защищать клиента.

Основные принципы у серии достаточно простые, поэтому вам нужно знать только несколько вещей. Ace Attorney — игра увлекательная, почти за каждым делом здесь интересно следить, но вот вся механика сводится к внимательному чтению диалогов и показаний. То есть это скорее не приключение (квест, если угодно), а визуальная новелла, о которой сложно говорить без упоминания каких-то деталей сюжета. А если Dual Destinies и можно критиковать, то именно за небольшие проблемы со сценарием. При этом без спойлеров (не самых серьезных, но все же), к сожалению, не обойтись. На всякий случай еще раз: дальше будут спойлеры!



Феникс почти всегда нагло врет. Защита к работе совсем не готова, а потому будет импровизировать и вытягивать клиента в самый последний момент.

Матрица эмоций в действии: тут на подозреваемую падает камень, она почему-то ощущает радость, а мы указываем на это странное поведение.

INJUSTICE WE TRUST

Начнем издалека. В **Trials & Tribulations**, третьей по счету игре, фигурирует Далия Хоторн, хрупкая девушка-цветочек. Своей красотой она сводит с ума, кажется, всех — судью, прокурора, обвиняемого… Внешность обманчива, потому что за флером изящности и элегантности скрывается хитрый и безжалостный ум убийцы, предпочитающего в качестве оружия яд. История с Далией растягивается на несколько дел и флэшбеков, девушка попортит немало крови нескольким героям и кого-то даже успешно отравит. При этом она умудряется вредить окружающим даже после того, как оказывается за решеткой.

История с отравительницей позволяет понять две важные вещи о структуре Ace Attorney. Первая: персонажи и события из начала игры так или иначе обязательно всплывут в самом конце. Вторая: ни за что и никогда не верить милым девочкам с «цветочными» именами. Вот когда у игрока в голове уже есть две эти идеи, когда он уловил архетип, то Dual Destinies начинает восприниматься совершенно по-другому.

Первое же дело новой части. Кто-то совершил теракт в зале суда, сдетонировала бомба. Есть данные, что взрыв инициировал сапер, его и будем выводить на чистую воду. Но обратите внимание: одной из подсудимых в деле выступает Джунипер Вудс — как и Далия, хрупкая девушка-цветочек. Сразу становится не по себе. Постоянно ожидаешь какого-то подвоха, причем это чувство усиливается к концу судебного разбирательства. Нам говорят, что дело хоть и раскрыто, злодей-сапер теперь за решеткой, но одна весомая улика пропала, да так и не нашлась…

Джунипер становится главной подозреваемой не только в теракте, но и совершенно по другому делу — ее обвиняют в убийстве. Наши юристы снова верят девушке, да и преступление совершается совершенно другим человеком, но сомнения почему-то не исчезают. Особенно учитывая, что основной месседж игры в том, что все адекватные люди уже давно смотрят на судебную систему сквозь пальцы. Мол, человеческий фактор есть всегда, адвокаты и прокуроры рассматривают дело с пристрастием и скорее соревнуются друг с другом, чем стараются докопаться до истины. Для судебной системы наступили темные времена: повсеместная коррупция и подделывание улик, ложные обвинения, а как следствие — недоверие народа. Словом, ситуация с правопорядком, показанная в игре, очень напоминает обстановку в реальной Японии.

При этом Dual Destinies настолько увлеченно прописывает характер Джунипер, так упорно пытается донести до игрока, что нынешняя судебная система хуже некуда, что в самом конце ожидаешь логичного завершения конфликта. Но его не будет. Финал у истории вышел на удивление странный и скомканный. Обычно в Ace Attorney каждое дело разжевывают и объясняют, а вот на этот раз все происходит стремительно. Главную тайну мы узнаем примерно за пять-десять минут до конца, сюрприз приходит почти из ниоткуда. Складывается впечатление, что сценарий начинали писать с одной идеей в уме, но потом решили резко сменить курс, а наработки выбрасывать не стали. Либо намеренно упустили некоторые детали для продолжения.

■■■

Странно говорить это о видеоигре, но Dual Destinies удивительным образом транслирует чувство… надежды. Это полная оптимизма история и интересное приключение, пусть даже и не от Шу Такуми, основателя серии. Оно немного затянуто и перегружено непоследовательностью эпизодов, но все равно затягивает с головой. Сомневаетесь? Тогда смело берите свой планшет или смартфон и проходите первые три игры, предусмотрительно портированные Capcom. Тут уж точно не пожалеете и даже приятно удивитесь. Быть вымышленным адвокатом в Японии не так уж и грустно, как может показаться на первый взгляд, да и остановиться после того, как вы в первый раз защитили клиента, — решительно невозможно. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?
Продолжение истории про адвокатов. Новая Ace Attorney стала продуманнее и удобнее, но слишком цепляется за свое прошлое и неоправданно затянута. Уже который год разработчики не могут преодолеть планку, поставленную самими собой в Ghost Trick.

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
8,0
«Отлично»

ВЕРДИКТ

Жанр
Слэшер, шутер

Издатель
Devolver Digital

Разработчик
Flying Wild Hog

Мультиплеер
Нет

Платформа
PC

Сайт игры
devolverdigital.com/games/view/shadow-warrio

Системные требования
Необходимо: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Core 2 Quad 2,6 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Shadow Warrior

Сам себе самурай

Максим Иванов

Ностальгия — очень противная штука. Противная она даже не потому, что приукрашает рядовые, в сущности, вещи, а потому, что тоска по былому — самый действенный способ заставить вас что-нибудь купить. Не хочется лишний раз цитировать ванильные паблики «ВКонтакте», но счастье, как ни крути, всегда в прошлом. Логика «раньше трава была зеленее, а мир вокруг — ярче и добрее» срабатывает безотказно, люди помнят, с чего все начиналось, и им хочется заново пережить те самые ощущения.

Вот и **Shadow Warrior** от студии **Flying Wild Hog** выступает на поле ностальгических ремейков. Поляки взяли популярную некогда лицензию и сделали на ее основе игру, которую с оригиналом роднит лишь самая малость: катана в руках главного героя, восточные мотивы да олдскульный подход к разработке. И знаете — не помогло.

Маховик времени

Впрочем, не то чтобы не помогло совсем. Shadow Warrior как раз из тех игр, которые обычно попадают в категорию guilty pleasure: играть вроде бы можно, но весомых причин для этого просто нет. Вокруг полно куда более увлекательных и самобытных проектов, и потому добровольно уделять время переосмыслению классики стоит только в том случае, если вас уж очень замучила тоска по славным девяностым.

Однако все вышеперечисленное не отменяет того, что у Shadow Warrior есть определенный шарм. Главную функцию ностальгической игры она выполняет: на время вы и вправду будто переноситесь лет на пятнадцать назад. А вот нужно ли вам это — уже другой вопрос. Потому что там, в прошлом, все не так уж и радужно. В попытках воссоздать атмосферу старых боевиков разработчики зачем-то подняли на щит то, чему лучше бы так и остаться в воспо-

Для игры с небольшим бюджетом Shadow Warrior выдает прямо-таки эталонную картинку.

Уровни доверху начинены взрывчаткой. Автомобилям и игральным автоматам хватает одного взмаха катаны, чтобы взлететь на воздух.

минаниях, — блуждания в бесконечных коридорах, поиск карточек-пропусков (здесь их заменяют статуи, которые нужно разрушить) и хаотичная расстановка врагов. За эти недочеты ругали еще **Doom**, **Duke Nukem** и первый Shadow Warrior, так зачем совершать те же ошибки? Кто-то скажет — стилизация, неотъемлемая часть антуража. Но с каких пор концепция должна идти вразрез со здравым смыслом?

Hard Reset, предыдущая игра студии, тоже была своеобразным трибьютом шутерам старой закалки, и именно эта схожесть заставляет усомниться — а уж не прячется ли за тягой к олдскулу неумение подстроиться под сегодняшнюю аудиторию и современные жанровые стандарты?

В Shadow Warrior вам придется сражаться не только с монстрами, но и с обычными людьми. Впрочем, даже вооруженные автоматами противники не смогут ничего противопоставить умелому обращению с катаной.

Когда мы были молодыми

Да, Shadow Warrior — олдскульный шутер, но Flying Wild Hog так и не поняли, что же делало старые игры такими привлекательными. Поляки, подражая **3D Realms** и **id Software** в их золотые годы, сфокусировались на голом геймплее. Проблема в том, что он-то как раз не совсем удался.

На протяжении длинной кампании (17 миссий, на каждую из которых придется убить полчаса) мы будем заниматься только одним — рубить, рубить и еще раз рубить, изредка отвлекаясь на огнестрельное оружие. Ни тебе интересных ситуаций, ни неожиданных поворотов сюжета: идешь от одной локации к другой и как в старые добрые раздаешь противникам на орехи.

Причем первое время тебе кажется, что этого достаточно. Главная особенность игры — шинкование неприятелей катаной — удалась на славу. Оружие ощущается в руке не хуже, чем в какой-нибудь **Chivalry** или **War of the Roses**, разве что хардкор и реализм уступили место простоте и зрелищности. Отрубленные конечности разлетаются в стороны, окропляя землю кровью, а попавшие под удар предметы превращаются в щепки — не хватает разве что возможности замедлить время на манер **Metal Gear Rising: Revengeance**. В Shadow Warrior есть даже отдельная кнопка, по нажатии которой главный герой картинно счищает кровь с лезвия. Красота!

С огнестрельным оружием все куда скучнее: приблизить прицел нельзя, урон наносится ничтожный (реальную угрозу представляют только прокаченные стволы), удовольствия от использования никакого — автоматы походят на детские игрушки, сделанные из пластмассы. В этом смысле это типичный польский шутер, авторы которого не учли важный нюанс: целевая аудитория проекта — люди, играющие как минимум с девяностых, которые давно успели пресытиться жанром; их-то больше всех и нужно развлекать.

К чести разработчиков, они попытались это сделать, только не при помощи интересных ситуаций, а за счет юмора. И, к нашему удивлению, у них получилась довольно смешная игра. Не стоит ждать шуток уровня **GTA 5** или **Saints Row**, но персонажи и остроумные отсылки часто заставляют улыбаться. У главного героя — наемника Ло Вана — есть своя бэтпещера, в которой вдоль стен расставлены комиксы, помещенные под стекло. Flying Wild Hog пародируют не только игры (на пути вам не раз встретятся автоматы с запущенными Hard Reset, **Serious Sam 3** и **Hotline Miami**), но и фильмы. Так, вдохновившись речами своего спутника, демона

Альфред, ну где же ты?

Ходзи, Ло обривает голову, попутно рассуждая о «Таксисте» с Робертом де Ниро. Дескать, все крутые парни лишают себя волос — нужно соответствовать! Или вот — Ван надевает вычурный кожаный костюм, на что демон едко подмечает: «У тебя под домом вырыта пещера, в которой ты хранишь свой боевой скафандр? Рад, что ты обуздываешь свой комплекс супергероя!» Вот такой олдскул нам по душе!

■■■

Секрет успешных ремейков в том, что они хоть и возвращаются к уже знакомым темам, но привносят в них что-то новое. Авторы же Shadow Warrior предпочли креативу имитацию. Хотя мы уверены, что у них хватило бы таланта в нужных пропорциях смешать старое с новым и создать шутер, который вобрал бы в себя лучшие элементы классических и современных игр.

Полякам следовало брать пример со своих земляков — **Epic Games Poland** (бывшие **People Can Fly**). Те тоже начинали с более чем олдскульного Painkiller, но в итоге пришли к **Bulletstorm** — шутеру на грани двух эпох геймдизайна, который, оставаясь верным истокам жанра, не отрицал реалии дня сегодняшнего. Будем надеяться, Flying Wild Hog учтут свои промахи и в следующий раз по-настоящему нас удивят. Потенциал у студии явно есть. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Очередная попытка сыграть на ностальгических чувствах игроков. Из ремейка Shadow Warrior получился неплохой слэшер с удачными шутками, но кошмарная шутерная часть и слабый дизайн не позволяют назвать игру хорошей.

Геймплей	6
Графика	7
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	6

Рейтинг

6,5

«Средне»

RATCHET & CLANK INTO THE NEXUS

ЖАНР
ЭКШЕН-ПЛАТФОРМЕР
ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИК
INSOMNIAC GAMES
ПЛАТФОРМА
PS3

САЙТ ИГРЫ
RATCHETANDCLANKNEXUS.EU.PLAYSTATION.COM

АЛЕКСЕЙ СИГАБАТУЛИН

А НАПОСЛЕДОК Я СКАЖУ СЛОВА

Последние несколько лет серия **Ratchet & Clank** переживала не самые лучшие времена. Выпустив замечательную **A Crack in Time**, разработчики из **Insomniac Games** решили вдруг поэкспериментировать. В результате на свет появились сначала кооперативная **All 4 One**, а затем неожиданный tower defense **QForce**. Надо сказать, отдельные поклонники были рады возможности передохнуть от стандартного геймплея, но в большинстве своем фанаты взвыли. К счастью, Insomniac вовремя вспомнили, за что все любят игры про Рэтчета и Кланка, и выпустили на закате нынешнего поколения консолей очень приятную **Nexus**, чем вдохнули жизнь в подуставшую серию.

Для начала небольшая справка. Последние три главные игры франчайза — **Tools of Destruction**, **Quest for Booty** и A Crack in Time — являются частью так называемой Future-саги. Nexus же выполняет роль эпилога, подводя черту под одной из глав в истории героев.

ПЛОХИЕ ПАРНИ, ХОРОШИЕ ШУТКИ

Игра начинается с того, что Рэтчет с Кланком перевозят опасную преступницу Вендру Прог (о том, кто она такая и чем прославилась, игра расскажет чуть позже) в тюремный центр Вартакса. Разумеется, ничем хорошим это закончиться не могло: на корабль нападает брат преступницы Нефтин, устраивает ей побег и тем самым дает старт новым приключениям пушистого обладателя «улыбки DreamWorks» и его жестяного друга.

Если в серии что и остается неизменным, так это отличный юмор. Стоит приготовиться к тому, что уже с первых секунд игры персонажи начнут неустанно шутить и попадать в передряги. Чего стоит только разговор наемника со своим попугаем о том, как делить добычу. Алчная птица требует 50 на 50, аргументируя свои условия угрозой: «Я знаю, где ты спишь!» Или, например, атака на тюремный конвой: напряженный эпизод прерывается из-за того, что пилот корабля вместо запуска ракет включает какой-то жгучий поп-трек, оправдываясь, мол, не ту кнопку нажал. Словом, улыбаться вы будете часто. Однако нельзя не заметить, что из-за акцента на ситуационном юморе сами главные герои стали шутить гораздо реже. Порой очень не хватает острот Рэтчета и саркастичных комментариев Кланка.

Если Кланк умеет в прямом смысле слова переворачивать все с ног на голову, то Рэтчет способен создавать особые гравитационные потоки (исключительно в отведенных для этого местах), которые помогают преодолевать высокие препятствия.

К ИСТОКАМ

В плане геймплея игра вернулась к своему традиционному виду. Insomniac Games решили ничего не менять и довольно бережно перенесли механику прошлых частей, постаравшись прибавить ей динамичности. Мы все так же путешествуем с планеты на планету (коих здесь, к слову, всего пять), много прыгаем, истребляем толпы врагов, попутно собирая выпавшие из них гайки и болты, а также решаем довольно простые головоломки. Как говорится, не чини то, что не сломано.

Действие не прекращается ни на секунду: вокруг постоянно что-то взрывается, враги пытаются шутить прямо в середине боя, а мы стараемся не задерживаться на месте, дабы не поймать очередной десяток ракет, летящий в нашу сторону. В такие моменты

Кланк традиционно выполняет функцию рюкзака-вертолета.

Пока в других играх герои стреляют из скучных автоматов, здесь в вашем распоряжении окажутся, например, карманные черные дыры. И это еще цветочки.

понимаешь, за что сотни тысяч людей любят сериал — именно за это ощущение непрекращающегося балагана. В этом плане Nexus не просто не отстает от основных частей, но и делает уверенный шаг вперед. Так, в Ratchet & Clank впервые появился джетпак! С его помощью можно вести бой в воздухе, что придает игре бешеную динамичность и добавляет сражениям тактический элемент. Главное — следить за уровнем топлива, ибо оно имеет свойство заканчиваться в самый неожиданный момент.

За уже привычные реактивные и гравитационные ботинки не переживайте — они никуда не делись, пусть и появляются не сразу. Более того, гаджеты очень удобно сочетаются между собой. Например, по всей местности болотистой планеты Трам расставлены ускорители-трамплины, заезжаешь на такой — и Рэтчет ракетой взлетает в небо. Дальше в ход идет джетпак. Выискиваешь врага вдалеке, аккуратно планируешь вниз, еще раз разгоняешься и резко атакуешь сверху. После нескольких повторений уже с трудом представляешь, как раньше обходился без всего этого добра. Бой не просто получил желанную вертикальность и скорость — теперь это настоящий адреналиновый взрыв, накачивающий вены тестостероном.

С НОГ НА ГОЛОВУ

Периодически, хоть и весьма редко, нам дают поиграть за Кланка. Камера показывает вид сбоку, а игра превращается в 2D-платформер: управляя тенью робота (действие уровней за Кланка происходит в параллельном измерении), необходимо открыть проход для Рэтчета, находящегося в реальном мире. Тут обнаруживается интересная особенность: находясь в другом измерении, Кланк способен управлять гравитацией. Двигаем стик влево — и вот герой стоит на стене, дергаем вверх — уже на потолке, и так далее. Весь процесс предельно прост, но выполняет свою главную задачу — привносит необходимое разнообразие.

Все было бы совсем хорошо, если бы не одно «но». В угоду формату короткого эпилога разработчикам пришлось отказаться от полетов на корабле и всего, что было с ними связано, — боев в космосе, специальных квестов, а также полюбившегося многим космического радио. Решение не самое удачное, и временами по звездолету действительно начинаешь скучать.

ЗАЧЕМ НУЖНА КРАСНАЯ КНОПКА

Фанаты серии знают, что пушки в Ratchet & Clank всегда были довольно нетривиальными. Вспомнить хотя бы бластер из A Crack in Time, превращавший врагов в шимпанзе. Так вот, в Nexus с разнообразием оружия полный порядок: тут и гранаты, создающие черные дыры, и устройство глубокой заморозки, и прогопилы. Последние необходимо упомянуть отдельно. Представьте себе ручную циркулярную пилу размером с миниган, плюющуюся лезвиями, которые после выстрела начинают кружить вокруг противника. Нехило, да? Пила не только выглядит феерически, но и позволяет расправляться с целой толпой противников за раз.

При покупке стволов не забывайте слушать комментарии продавца — узнаете много интересного. Так, устройство глубокой заморозки изначально задумывалось как аппарат для лепки снеговиков, а пушка, выстреливающая демонами, была придумана для корпоратива на Хэллоуин.

Каждое оружие можно усовершенствовать, используя накопленные кристаллы раритана, — увеличить урон, скорострельность, максимальный боезапас и так далее. При повышении уровня у пушки открывается модификация: например, гранаты, взрываясь, начинают «плеваться» шрапнелью, а лезвия уже упомянутых прогопил при столкновении раздваиваются. Самого оружия, к сожалению, не то чтобы много — всего около дюжины стволов (в A Crack in Time, если что, было восемнадцать плюс по две модификации для каждого).

НОВИЧКАМ ПОСВЯЩАЕТСЯ

Несомненным плюсом для людей, не знакомых с серией, станет довольно низкий порог вхождения. Не играли ни в одну из прошлых частей, не читали комиксов и вообще не в курсе, почему Кланк все время висит за спиной у Рэтчета? Не страшно — игра заботливо расскажет все, что вам необходимо знать. А ближе к концу еще и позволит посетить музей в Меридиан-Сити, где можно узнать о ранних подвигах героической парочки. Не готовы тратить полтора десятка часов на исследование планет и выбивание дури из злодеев? Тоже не проблема: как и полагается эпилогу истории, все действие здесь занимает буквально 4-5 часов и не успевает надоесть ни на секунду.

Для тех же, кому одного прохождения показалось недостаточно, есть так называемый Challenge Mode. В нем игра начинается сначала, позволяя вам сохранить оружие и апгрейды, при этом все враги и боссы становятся на порядок сильнее и выносливее.

■■■

В лице Nexus мы получили отличное завершение трилогии — динамичное, смешное и увлекательное. Да, игра очень короткая, и, к сожалению, пока что непонятно, в каком направлении собирается двигаться серия Ratchet & Clank и собирается ли двигаться вообще. Но в любом случае для всех фанатов завершение трилогии обязательно к ознакомлению. Для остальных же — идеальный шанс понять, каким должен быть хороший экшен-платформер. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Insomniac Games под закат поколения выпустили отличный платформер, обойдясь, к счастью, без лишних экспериментов. Лучшего эпилога истории Рэтчета и Кланка было сложно пожелать.

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	7
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ

7,5

«ХОРОШО»

Системные требования

Необходимо: Dual-Core 2 ГГц, 1 ГБ, GeForce 6800 или ATI Radeon X850
Желательно: Core 2 Duo 2,8 ГГц, 2 ГБ, GeForce 8800 или ATI Radeon HD 2900GT

Жанр
MMORPG
Издатель
Perfect World Europe
Разработчик
Cryptic Studios
Платформа
PC
Сайт игры
playnw.ru

Dungeons & Dragons Neverwinter

С каждого по истории

Олег Уткин

В комнате находилось четверо: огромный вонючий тролль, хитроватого вида крыса, летающий глаз и карлик, стоявший во главе стола. Все они ждали мага, чтобы, наконец, начать партию в настольную версию **Dungeons & Dragons**. Как только маг зашел, карлик взял на себя роль ведущего и игра началась.

По сюжету в доме произошло убийство. Нам предстоит поймать злодея и вывести его на чистую воду. Обойдя несколько комнат, мы обнаруживаем, что за книжным шкафом есть секретное помещение с алтарем для жертвоприношений и порталом в другое измерение, в котором… Это — одна из множества увлекательных историй **Neverwinter**, созданная… нет, не авторами игры. И в этом главный сюрприз.

Обычно в MMO не принято даже вчитываться в задания — обращают внимание лишь на количество монстров, которых предстоит убить. Но **Cryptic Studios** сумели грамотно схитрить, позволив игрокам создавать свои собственные приключения с помощью редактора под названием The Foundry. Он позволяет реализовать любые задумки, и так получается, что созданные фанатами миссии зачастую намного лучше того, что предлагают разработчики. В них можно встретить как приключения, основанные на традициях и принципах D&D, так и истории о Ктулху, проклятых ведьмах и гномах-дебоширах, пытающихся разнести таверну из-за плохого к ним отношения.

Участвовать в пользовательских заданиях можно практически на любом уровне — игра автоматически устанавливает силу врагов, чтобы вы могли с ними справиться. Как и в обычных миссиях, с монстров будут выпадать ценные и не очень предметы. Большой плюс в том, что квесты проходят проверку игроками. Каждому заданию они выставляют оценки, и в открытый доступ попадают лишь лучшие из лучших, остальные же покоятся там, где их никто не найдет.

Такой подход очень сильно расширил границы игры, ведь основной сюжет, если сильно потрудиться, можно пройти всего за несколько дней. И дело не только в объеме контента: как бы далеко вы ни продвинулись в развитии персонажа, опыта с каждого выполненного задания будет приходить огромное количество.

Да, редакторы заданий были и в других онлайновых играх (например, в **EverQuest 2**), но создание собственных квестов в Neverwinter куда популярнее. Так получилось, что игра собрала очень вовлеченное и миролюбивое сообщество — вы всегда получите помощь как с миссиями, так и с советами. Не будет таких случаев, когда из-за угла вылетит агрессивный игрок и убьет вас в самом важном моменте задания, до которого вы бежали несколько минут.

Возможно, повлияло то, что NW сделана по мотивам Dungeons & Dragons, а средний возраст любителей этой игры чуть выше, чем в стандартной MMO. К тому же, сюжет унаследовал не только легенды и события сериала Neverwinter Nights, но и его дух. Здесь все наслаждаются процессом и создают что-то свое. Именно на этом строится суть происходящего.

Достаточно уморительно видеть, как демонического вида воин скачет на свинье, которая в несколько раз больше своего хозяина.

Сжигаем вражеские припасы, чтобы бандиты нас больше не доставали.

Ледяная атака мага мало кому оставляет шансы выжить.

All by myself

Если квесты здесь подчас попадаются талантливые, то игровой процесс протекает в привычной для жанра беготне от точки к точке с целями вида «убей-принеси». В самом начале каждой локации вы получаете задание от NPC зачистить близлежащий район, после чего он отправит вас дальше, потом еще дальше — и так до того момента, пока вы не разведаете всю область. Безусловно, зоны различаются, но только визуально. Если выучить принцип действия большинства монстров и более-менее освоиться с умениями, то по игре вы будете лететь с космической скоростью. И, как правило, в одиночку.

В Neverwinter есть лишь несколько мест, где вам понадобится группа товарищей. Да, это MMORPG, но с другими игроками можно особо не пересекаться — суть от этого не изменится.

К тому же в определенный момент игры у вас появится помощник — им может стать какое-нибудь животное (собака, пантера, волк), человек или и вовсе летающие меч с щитом. Вместе с подмогой умереть в битве с монстрами практически нереально, разве что по неосторожности. Пять героев и у каждого по помощнику — беспроигрышная комбинация в любом подземелье.

Ты меня такой еще не видел

В игре довольно любопытная боевая система. Вместо распространенной фиксации на враге и обрушивании на него тысячи скиллов целиться здесь нужно вручную, самостоятельно указывая мышкой на нужного монстра. То же самое касается и уворотов — они здесь завязаны не на характеристиках персонажа, а на ловкости и координации самого игрока. Когда враг подбегает и пытается вас ударить, нужно вовремя отскочить, чтобы он по вам не попал.

Как видите, привычная для MMO-схема здесь смещена в сторону экшена, благодаря чему сражения не наскучивают даже спустя много часов. Всего одновременно можно использовать лишь восемь умений, хотя изучить их можно намного больше — простор для поиска эффективных связок большой. Почти у каждого скилла есть собственная анимация, и, несмотря на не самую впечатляющую графику, драки выглядят очень динамично.

Особенно это заметно в PvP. Помериться силами с другими игроками можно на двух картах 5 на 5 и одной карте 20 на 20. Когда каждый из героев применяет по навыку, другие пытаются от них увернуться, а потом еще и маг заряжает массовое заклинание, затягивающее команду соперника в черную дыру, сражения предстают во всей красе — настоящая феерия спецэффектов. Единственное, трех режимов для PvP явно недостаточно: при всей глубине боев, в какой-то момент и они приедаются, а чего-то другого на выбор просто-напросто нет. К счастью, на недавнем «Игромире» разработчики сказали, что в курсе этой проблемы, и будут решать ее в ближайших обновлениях.

Особо опасен

Распознать уровень персонажа по одежде в Neverwinter не получится. Большинство вещей внешне похожи друг на друга, и выяснить по ним мощь соперника очень трудно. В игре хоть и есть функция перекраски одежды, но это мало что меняет и оставляет в неведении.

Даже собственноручно сделанная вещь не выделит вас среди сотен других игроков. Система крафтинга здесь больше условная: в определенном меню вы отправляете «посыльного» на поиски ресурсов, за опытом или для других нужд, а спустя какое-то время он все это приносит. Лично поучаствовать в создании снаряжения не получится. Что-то посыльный добудет за так, что-то за ресурсы, но главный фактор здесь — время. Скажем, запросили вы 80 пунктов опыта в профессии «лидерство» — нужно подождать несколько часов. В это время можно заниматься чем угодно или вообще выйти из игры, задания выполняются на фоне.

К слову, справедливо и обратное — крафтингом можно заниматься, не включая Neverwinter. Веб-интерфейс Gateway позволяет создавать предметы (а также участвовать в аукционе, смотреть сообщения и многое другое) прямо из браузера.

На поздних этапах, когда нехватка ценных ресурсов станет критичной, в дело вступят микротранзакции. Хочешь что-то создать — плати. «Особая» валюта называется ZEN, и на нее можно много чего купить (например, ездовую свинью!), хоть это и не даст особого преимущества, — как мы уже говорили, Neverwinter по большей части рассчитана на одиночное прохождение.

Основная же валюта называется Astral Diamonds. В игре существует биржа, в которой бриллианты можно поменять на ZEN и обратно, причем курс задают сами пользователи. Таким образом, игрок, вкладывающий время, может покупать валюту у игрока, вкладывающего деньги, — все честно.

■■■

На сегодняшний день главной проблемой Newerwinter остается слабый эндгейм. Но, судя по всему, скоро ее решат — уже пятого декабря в Штатах и чуть позднее у нас выходит обновление Shadowmantle, которое обещает добавить в игру много контента для высокоуровневых игроков.

В остальном же у Cryptic Studios получилась весьма увлекательная и нетривиальная MMO. Да, она может оттолкнуть от себя излишней линейностью основного сюжета, но это компенсируется миссиями, создаваемыми игроками, и интересной боевой системой. В любом случае Neverwinter построена на модели free-to-play, так что попробовать ее вы сможете бесплатно. Ну а дальше — дело вкуса. ■

- Реиграбельность ✓
- Классный сюжет ✓
- Оригинальность ✗
- Легко освоить ✓

Дождались?

На одной чаше весов — свежая боевая система и необычный для MMO подход к сообществу игроков, на другой — проблемы с PvP, не самая современная графика и «одиночный» характер. Поклонникам жанра стоит попробовать.

Геймплей	7
Графика	6
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

Жанр
MMORPG

Издатель/разработчик
Square Enix

Платформы
PC, PS3

Сайт игры
finalfantasyxiv.com

Артемий Козлов

ВОИНЫ СВЕТА В ПЕРЕРОДИВШЕМСЯ ЦАРСТВЕ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Core 2 Duo 2,1 ГГц, 2 ГБ, GeForce 8800 GT или Radeon 4770
Желательно: Core i5 3 ГГц, 4 ГБ, GeForce GTX 660 или Radeon HD 7950

Оригинальная **Final Fantasy XIV** была ужасной игрой — настолько, что главам **Square Enix** пришлось за нее публично извиняться. Онлайновая вселенная, дефективная, как говорится, by design, нанесла огромный ущерб репутации серии. Чтобы все исправить, одних только патчей было мало, и потому вскоре проект передали другой команде под руководством азартного поклонника MMORPG **Ёсиды Наоки**. Задачу перед ним поставили простую — построить игру с нуля.

ТАБУЛА РАСА

Когда Final Fantasy XIV закрывали, сюжет плавно подвели к тому, что об мир Хайделин вот-вот шваркнется гигантский метеор. Этим метеором была команда Ёсиды Наоки.

Новые разработчики разнесли планету в пыль и начали все с чистого листа. История A Realm Reborn начинается спустя несколько лет после пресловутого катаклизма. Изменившийся континент Эорзия, где происходят события FFXIV, опознать получается разве что по названиям и городским районам вроде Старой Гридании, оставшимся как дань прошлому. Остальную топологию перекроили полностью: одинаковые долины и лесные лабиринты, характерные для старой Final Fantasy XIV, превратились в просторные, разные и действительно красивые места, где наконец-то есть чем заняться.

Правда, A Realm Reborn нужно немного времени, чтобы разогнаться: первые десять уровней (около пары часов) вы будете заниматься исключительно квестами. Но дальше становится лучше. На десятом уровне знакомят с целым рядом ключевых механик, на пятнадцатом — отправляют исследовать мир за пределами родной локации. Сюжетная линия постепенно отходит от мелких подвигов и все ближе подбирается к самому главному — тому, ради чего в Эорзии появились тысячи таких же, как вы, приключенцев.

Сражения довольно типичные для ММО, но поначалу воспринимаются очень странно: паузы между применением умений гораздо длиннее, чем в той же WoW. В то же время это помогает сосредоточиться на тактике вместо отбивания двадцатикнопочных ротаций.

Чтобы даже самый дурацкий второстепенный квест казался захватывающим приключением, достаточно включить задорную фоновую музыку. Странно, что Square Enix додумались до этого одними из первых.

В оригинальной FFXIV интерфейс постепенно улучшали патчами, но теперь все окончательно встало на свои места. Все еще не идеально, но уже как минимум удобно. И с геймпада играется неплохо.

На PS3 играть вполне комфортно, но железо консоли пашет из последних сил. Страдает все: разрешение, дальность прорисовки, число одновременно показываемых объектов. Так что, если выбирать между PC и PS3-версией, то… лучше взять обе. Тем более что обладатели PS3-версии потом смогут играть и на PS4.

ПОТОМУ ЧТО МЫ ГЕРОИ

A Realm Reborn сильно полагается на сюжет, причем, в отличие от **BioWare** с ее **The Old Republic**, в Square Enix никогда не забывали, что делают онлайновую игру. Ваш герой, несомненно, велик и важен, но кроме него на континенте есть еще несколько тысяч таких же. Поэтому уже с десятого уровня вас начнут готовить к сражениям плечом к плечу.

Очень скоро появляются обязательные для сюжета подземелья. Прежде чем это произойдет, предлагают пройти череду небольших кооперативных заданий, из которых станет ясно, в чем заключается ваша роль в команде, как координироваться, как найти тактику для борьбы с боссами и так далее. Чтобы понять, насколько важно учиться этому раньше, можно вспомнить ситуацию, сложившуюся в **World of Warcraft** после выхода **Cataclysm**: важность ранних подземелий там низвели практически в ноль. К шестидесятому уровню новички перебирались из карамельного Азерота в старообрядческое Запределье и попадали в свой первый инстанс, где не имели ни малейшего понятия, как действовать и на какие кнопки жать.

Подземелья в A Realm Reborn работают по тем же принципам, что и в большинстве современных MMORPG, — это полосы препятствий с сильными монстрами, ценными трофеями и хитрыми боссами. С другой стороны, они красивы, достаточно сложны и очень неглупо спроектированы.

То, что многие сюжетные моменты проходятся в команде, делает историю Final Fantasy XIV особенной. Финальные рейды оставляют после себя едва ли не больше эмоций, чем все восемь кампаний The Old Republic, вместе взятые, — просто потому, что вы и семеро ваших спутников пришли к цели *вместе*, пройдя через семь кругов ада. Про ад получается практически буквально: Жайтан из **Guild Wars 2** по сравнению с финальным боссом A Realm Reborn кажется божьей коровкой первого уровня, которую вы пинали в самом начале своего приключения.

Иными словами, вот эта конкретная Final Fantasy ни секунды не давит из вас сопли, как это делают практически все предыдущие части. В ней правит простой как пробка, но невероятно согревающий геройский эпос. И это хорошо.

НА ВСЕ РУКИ МАСТЕРА

Наверное, единственное, что у оригинальной Final Fantasy XIV получилось здорово, — это система классов. В самом начале вы выбираете один из них, а уже на десятом уровне, если надоест, можете вступить в любую из гильдий Эорзии и переучиться на лету. Новый класс придется качать с нуля, зато вы практически в любой момент сможете сменить специализацию. Нужда в твинках отпадает — на одном-единственном герое уместятся все возможные комбинации. Еще есть своеобразные престиж-классы: скажем, набрав тридцать уровней на копейщике и пятнадцать на мародере, вы можете углубить специализацию и выучиться на драгуна — одного из сильнейших атакующих бойцов в игре.

Ремесленные профессии — это тоже отдельные классы. У них своя экипировка, свои параметры и свои навыки. Например, чтобы смастерить что-нибудь, играя кожевником, нужно сыграть в небольшую мини-игру — применить на заготовку предмета как можно больше улучшающих умений, при этом его не испортив. Процесс простой и монотонный, но иметь хоть какой-то контроль за производством, на самом деле, очень приятно. Просто поставьте фоном какой-нибудь фильм и совмещайте приятное с полезным.

Понятно, что прокачка каждого класса подразумевает гринд. Но заниматься им не вынуждают, вы можете пройти сюжетную линию за основной класс и больше ни о чем не задумываться. Контента для тех, кто осилил кампанию, не так много, но он есть — хватит на несколько недель. Скоро должна начаться новая сюжетная арка, а еще раньше (скорее всего, уже сейчас) должен появиться патч, где наконец добавят PvP.

■■■

A Realm Reborn не имеет практически ничего общего с той Final Fantasy XIV, которая вышла три года назад. У нее вменяемый интерфейс и сравнительно низкие требования к железу, а каждая игровая механика работает так, как должна была работать с самого начала. Получилась не то чтобы оригинальная, но очень хорошая онлайновая ролевая игра, у которой стоило бы поучиться многим современным «новаторам». ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Один из показательных примеров, как надо делать сюжетные MMORPG. В Final Fantasy XIV нет ничего принципиально нового для жанра, но все старое сделано разумно и с душой.

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

LEGO MARVEL SUPER HEROES

КЛУБ ПО ИНТЕРЕСАМ

ЖАНР
ЭКШЕН-ПЛАТФОРМЕР
ИЗДАТЕЛЬ
WARNER BROS.
РАЗРАБОТЧИК
TRAVELLER'S TALES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНЫЙ КООПЕРАТИВ

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3, XBOX ONE, PS4, WII U, PS VITA, DS, 3DS
САЙТ ИГРЫ
MARVELSUPERHEROES.LEGO.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 QUAD, 4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

Между студией **Traveller's Tales** и авторами почти всех произведений, которые британцы спародировали за последние восемь лет творчества, есть одно принципиальное отличие. Создатели «Звездных войн», «Индианы Джонса», а также киноверсий «Властелина Колец» и «Гарри Поттера» (сомнений нет — в первую очередь разработчики ориентировались именно на фильмы) в работе всегда уделяли огромное внимание технологиям и в целом шли довольно прогрессивным путем. Именно благодаря спецэффектам и изобретательному гриму любая часть упомянутых серий выглядела как минимум необычно, а порой была и совершенно не похожа на предыдущие.

Создатели LEGO-игр, напротив, уже долгое время действуют по старым, поднадоевшим публике шаблонам. Форма — мир популярной вселенной, собранный из кубиков конструктора, — у них не меняется вообще, и даже минимальные нововведения (вроде появления открытого мира и живой речи у персонажей в **LEGO Batman 2: DC Super Heroes**) случаются буквально раз в несколько лет.

Как при столь очевидной нелюбви к инновациям этим людям удается воспроизводить в своих играх чуть ли не все, за что мы любим роскошные киноблокбастеры, нам остается только гадать.

ПОД КУПОЛОМ

Как всегда, Traveller's Tales предлагают нам крушить и воз-

Если габариты мешают Халку где-то пройти, он быстро может превратиться в Брюса Беннера.

Авторы не спешат выкладывать все козыри с самого начала: персонажи появляются постепенно в течение всей игры. Обитатели Асгарда в истории, разумеется, тоже принимают участие.

Миссии на улице благодаря масштабным декорациям получились интереснее всего.

В битве с любым боссом есть специальное оружие. Скажем, если главарь состоит из песка, то использовать предстоит воду.

водить объекты из конструктора, тянуть рычаги и сбивать детальки надоедливым противникам. Разве что возможностей для баловства на этот раз даже немного больше, чем было в предыдущих частях. Перед игроком открыт целый Нью-Йорк (принципиальное отличие от LEGO-Готэма — вечно солнечные улочки) и небольшой легион людей со сверхспособностями. Если вы когда-нибудь мечтали угнать такси, играя за Капитана Америку, разорить городской парк Халком или пролететь над Манхеттеном, управляя Железным человеком, то здесь все это легко воплотить в жизнь. Открытый мир и миссии существуют как бы отдельно друг от друга: сюжетные схватки со злодеями происходят на ограниченных уровнях, а между заданиями можно собирать монетки по мегаполису и спасать простых горожан (это единственный вид необязательных заданий).

Впрочем, велика вероятность, что вы пройдете игру, не особо отвлекаясь на изучение Таймс-сквер, — делать и смотреть в городе почти нечего (особенно если у вас отсутствуют деструктивные наклонности), поэтому наскучивает он в среднем после пятой воздушной экскурсии в костюме Тони Старка.

LEGO Marvel Super Heroes ожидаемо работает как прямолинейная последовательность головоломок, связанных несложной драматургией по мотивам вселенной: злодеи во главе с Доктором Думом охотятся за осколками доски Серебряного Серфера (с их помощью вечный враг Фантастической четверки намерен соорудить могучее смертельное орудие), а Ник Фьюри с командой Мстителей планируют получить артефакты первыми. Для этого героям необходимо посетить несколько локаций (включая такие легендарные места, как тюрьма «Рафт» и Старк Тауэр) и методично победить приспешников Дума. Мешать будут в основном запертые двери, сломанные лестницы, дряхлые блоки питания и прочие элементы окружения.

СТРОГИЙ КОСТЮМ

Говорить об изобретательности головоломок с каждой частью серии становится все сложнее. Меняются детали (в буквальном смысле тоже), но общие схемы решения остаются прежними. Пока один персонаж занят противниками, другой забирается на верхнюю платформу и спускает лестницу. Пока кто-то активирует кнопку открытия двери, напарник проникает в комнату и отключает систему безопасности. Надо сказать, решать проблемы на уровнях все еще интересно, особенно если играть в кооперативе, но недостатки прошлых частей никуда не делись. Местами раздражает не слишком точное управление, а среди задачек встречаются совсем уж неочевидные. Нужные для прохождения предметы теряются на пестром фоне десятков всевозможных LEGO-объектов, так что в какой-то момент рушить львиную долю окружения на новой локации становится полезной привычкой.

Частично новой игре помогают разнообразие и колорит вселенной Marvel, поскольку супергероев с уникальными способностями там явно хватает. Черная Вдова умеет становиться невидимой, Мистер Фантастик спокойно проникает между прутьями ограды, а Халк при необходимости может швырнуть в кого-нибудь автобус.

Играть одинаково интересно за каждого из «мстителей», хотя функции многих из них предельно похожи: Человек-паук почти во всех ситуациях может быть успешно заменен Железным человеком (путешествовать в воздухе умеют оба, да и стрельба паутиной по эффективности равна пальбе лазерами), а в некоторых — Росомахой (объединяет чутье и умение лазить по отвесным стенам). Капитан Америка не очень отличается от Соколиного Глаза, разве что первый уничтожает дальние объекты щитом, а второй — при помощи арбалета и разрывных стрел (в одной из сцен героя даже в шутку называют LEGO-ласом). Примеры можно приводить долго, тем не менее использовать всех героев приходится одинаково, да и откровенно скучных среди них нет.

■■■

Больше всего LEGO Marvel Super Heroes подкупает невероятным фан-сервисом. Злодеи сменяют друг друга чуть ли не каждые пять минут: битва с Доктором Осьминогом незаметно перетекает в погоню за Зеленым Гоблином, потом вдруг на сцену выползает Веном, а спустя некоторое время нам одновременно представляют Карнажа, Красного Черепа, Носорога, Саблезубого и… Стэна Ли. Битвы с главарями обставлены зрелищно, непременно с выдумкой и учитывают особенности персонажей. Так, узнав о том, что Веном боится звука не меньше, чем огня, герои мигом мастерят из подручных деталек мощные колонки.

Не обошлось и без ярких классических шуток. Паук после боя с Песочным человеком первым делом беспокоится о предстоящем экзамене по тригонометрии, Халку не по душе внешний вид Росомахи («Халк размазать гадкие бакенбарды!»), а Тони Старк жалуется, что без костюма он вынужден передвигаться как жалкий простолюдин. Пожалуй, ни в одной предыдущей игре серии не было столько оригинальных сцен и хорошего юмора. Это в конечном итоге сильно помогает LEGO Marvel Super Heroes — с каждым новым произведением Traveller's Tales мы осторожно предсказываем, что скоро старые приемы перестанут действовать и мы потеряем интерес, но раз за разом с упоением проходим их игры. Черная магия?.. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Классический вариант LEGO-игры: много юмора, хороший кооператив и отсутствие чего-то нового в геймплее. Фанатам Marvel играть в обязательном порядке.

ГЕЙМПЛЕЙ:	8
ГРАФИКА:	8
ЗВУК И МУЗЫКА:	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:	7

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

SKYLANDERS SWAP FORCE

Жанр
Экшен-платформер
Издатель
Activision
Разработчик
Vicarious Visions
Платформы
Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, Wii, Wii U
Сайт игры
skylanders.com

СИЛА МЫСЛИ

Яна Сорокина

Идея сочетать видеоигры и пластмассовые фигурки, которые можно поставить на полку, давно будоражит фантазию разработчиков и издателей. В этом году не устояла даже компания имени Уолта Диснея, порадовав своих преданных поклонников интерактивным проектом **Disney Infinity**.

Однако пальму первенства прочно удерживает **Activision** с серией **Skylanders**. В девяностых у ее истоков стояли фиолетовый дракончик Спайро и студия **Insomniac Games**, позже сделавшая имя на **Ratchet & Clank** и **Resistance**. Вышедшая же в 2011 году **Skylanders: Spyro's Adventure** делалась совершенно другими людьми и стала настоящей революцией благодаря механике Portal Master, позволяющей переносить в виртуальный мир продаваемые отдельно игрушки-сувениры.

Игра вызвала настоящий бум. Только представьте: вы ставите на особую подставку небольшую фигурку, и соответствующий герой тут же оживает на экране телевизора. Выглядит как самая настоящая магия. И, как оказалось, магия очень могущественная — количество проданных фигурок достигло 30 миллионов, в несколько раз превысив ожидания издателя.

Skylanders SWAP Force уже третья история о скайлендерах, существующих как в реальном, так и в виртуальном мире. И можно с уверенностью сказать, что она получилась не менее увлекательной, чем предыдущие.

Ноги в руки

«Добро пожаловать в Скайленд, мир чудес и приключений, находящийся под защитой могущественнейших героев — скайлендеров». С этих слов начинается путешествие по родине фиолетовых драконов, эльфов-ниндзя, джиннов-попугаев и прочих чудных созданий.

Каждую тысячу лет четыре могущественных духа собираются в кратере великого вулкана и проводят ритуал извержения, восстанавливающий магию Скайленда. И каждый раз в ритуал пытаются вмешаться силы зла. Но скайлендеры всегда готовы дать им отпор.

SWAP Force представляет игрокам шестнадцать новых существ. От предшественников они немного отличаются размером, но это сущая мелочь. Главная деталь в том, что новые скайлендеры SWAP Force состоят из двух половинок — верхней и нижней. И это не просто забавное нововведение, а крайне важный нюанс. У каждого скайлендера теперь есть две атаки, которые «привязаны» к его половинкам. Комбинируя разные фрагменты, можно подбирать оптимальное сочетание для каждой конкретной ситуации.

Приведем простой пример. Пират-осьминог Wash Buckler умеет лихо перекатываться по земле и сбивать всех на своем пути, а робот Blast Zone — швы-

Ниндзя на моноколесе — один из 256 бойцов отряда SWAP Force.

В Скайленде преобладают пасторальные пейзажи, но и тут встречаются достаточно мрачные уголки.

Поначалу изрыгать огонь не получится, но по мере повышения уровня скайлендеры будут приобретать все больше способностей.

ряться бомбами. Комбинируем щупальца первого с «бомбометом» второго, и получается совершенно новый скайлендер Blast Buckler, обладающий столь нужными нам в данный момент способностями своих предшественников. Теперь внимание: в SWAP Force 16 двухчастных фигурок, что предполагает 256 (!) возможных вариантов. Таким богатством выбора даже не всякая ролевая игра может похвастаться.

Хочу все сразу

Все скайлендеры принадлежат одной из восьми попарных стихий: огонь и вода, воздух и земля, жизнь и смерть, техника и магия. Игра ненавязчиво подталкивает постоянно менять персонажей в зависимости от местности и противников, с которыми предстоит бороться.

Как и раньше, на уровнях попадаются блоки — ворота стихий, открывающиеся только перед определенными скайлендерами (а значит, требующие докупить ту или иную фигурку). Кстати, некоторые из врат стали комбинированными — для их открытия нужен скайлендер, сочетающий две стихии.

Еще одно нововведение: в SWAP Force героев разделяют по способу передвижения. В зависимости от значка на основании фигурки скайлендеры умеют лазить, ускоряться, превращаться в вихрь, летать, прыгать, телепортироваться, двигаться бесшумно или закапываться в землю. В игре это незначительно отражается на их способностях, однако на каждом уровне есть особые области с мини-играми, получить доступ к которым (и, соответственно, пройти) можно только при наличии нижней части фигурки с соответствующим символом.

Безусловно, все эти мини-игры и дополнительные зоны можно смело оставлять за кадром, если не обращать внимания на одну из главных целей Skylanders — коллекционирование. Уровни SWAP Force изобилуют всевозможными сюрпризами и секретами. Золотые украшения, превращающиеся в очки опыта; монетки, на которые можно покупать различные улучшения и даже новые способности; шляпы, изменяющие характеристики; свитки с рассказами об истории волшебного мира; статуэтки, влияющие на всех скайлендеров сразу…

Ну и, конечно же, игра учтет каждый ваш шаг, каждое действие, впишет все это в подробную статистику, а потом еще и наградит доступом к еще большему количеству информации и дополнительных материалов.

«Всех их вместе соберем!»

Skylanders постоянно подпитывает в игроке желание покупать новые фигурки, однако делает это ненавязчиво. Просто в игровом меню для вас останутся закрытые пункты. При переходе между локациями приятный голос дружелюбно сообщит, что именно тут лучше всего чувствовал бы себя скайлендер, которого у вас нет. Волшебный камушек, полученный в награду за прохождение побочной миссии, откроет доступ к короткому ролику об одном из новых скайлендеров. В сундуке, который вы не можете открыть, наверняка скрывается очень важный бонус. И таких мелочей сотни.

Тем не менее, чтобы насладиться приключениями в волшебном мире, вовсе не обязательно скупать сразу половину магазина. Стартовый набор SWAP Force

Пират-осьминог Wash Buckler обитает в каждом стартовом наборе SWAP Force.

содержит портал нового поколения, две фигурки-трансформера и одну монолитную — из прошлой серии. Этого вполне достаточно. Проходите сюжет, изучайте уровни, собирайте доступные бонусы — на все это уже потребуется не один час. А еще есть дополнительные испытания, большие сюжетные этапы и кооперативное прохождение.

■■■

Skylanders — пример правильной «конвейерной» серии. Разработчики из года в год шлифуют привычную схему, приближая ее к совершенству, добавляют новые элементы и в то же время бережно сохраняют все хорошее. Как бы вы ни относились к детским развлечениям (а игра, безусловно, в первую очередь рассчитана на детей), SWAP Force — качественное и увлекательное продолжение, которое способно порадовать и новичков, и преданных фанатов сериала. Ну а мы пойдем стряхивать пыль с коллекции фигурок — все старые персонажи прекрасно переносятся в новую игру. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Skylanders не сдает позиций. Приготовьтесь к тому, что волшебный мир увлечет вас всерьез и надолго, а скайлендерами из стартового набора дело не ограничится.

ГЕЙМПЛЕЙ 7
ГРАФИКА 7
ЗВУК И МУЗЫКА 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

Егор Куклин

XCOM ENEMY WITHIN

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
DUAL CORE 2 ГГЦ,
2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 DUO 2,4 ГГЦ,
4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

ЖАНР
ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
РАЗРАБОТЧИК
FIRAXIS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
XCOM.COM

ЧУЖОЙ СРЕДИ СВОИХ

XCOM: Enemy Unknown при всех своих недостатках все же одна из лучших игр прошлого года. Тот случай, когда классический геймплей сумели осовременить, по большому счету ничего не сломав.

Мы били пришельцев, перехватывали НЛО и защищали города, а солдаты тем временем тренировались, обретали новые умения, обрастали экипировкой и перенимали сначала технологии, а затем и психические способности чужих. Однако на этом все и заканчивалось. Почему мы не могли, например, напичкать оперативников имплантатами или покопаться в их ДНК, используя результаты вскрытия инопланетян? Если уж идти к победе, то всеми возможными путями, верно? Дополнение Enemy Within эти возможности нам все-таки даст.

БАЛЛАДА О СУПЕРСОЛДАТЕ

Firaxis, верные себе, презентуют нововведения почти немедленно. Выбрав, как и раньше, уровень сложности и местоположение базы, мы вылетаем на первое задание и, кроме привычной кучки сектоидов, обнаруживаем контейнеры с неизвестным инопланетным веществом. Называется оно просто — «состав».

Это и есть материал для модификации подопечных солдат, сырье для работы двух новых лабораторий — отдела генетических модификаций и кибернетических улучшений. Всякого бойца, вне зависимости от класса и звания, теперь можно сделать мутантом или киборгом.

Пройдя через имплантацию, оперативник лишится возможности идти на своих двоих, зато научится пилотировать могучие

Вот они, наши новые враги. Смотрятся стильно и стараются брать умением.

МЭК во всем своем грозном величии.
Попасть в него легко, а вот уничтожить не так-то просто.

Огнемет — едва ли не абсолютное оружие против органических противников, поскольку вгоняет их в панику.

Правильная комбинация мутагенов — и солдат станет на порядок сильнее.

бронекостюмы. Боец МЭК считается отдельным классом, со своими способностями и вооружением.

На костюм можно установить орудия массового поражения — от огнемета до накрывающего приличную площадь миномета, но настоящая сила — это удар кулаком, ломающий стены и повергающий наземь пришельцев любого калибра. Панцеркляйны из Silent Storm завидуют молча.

Платят за свою мощь МЭКи тем, что даже слепой и криворукий сектоид спокойно подстрелит их за полкарты, — укрытиями они пользоваться не способны. Поэтому, несмотря на богатырское здоровье, попавший под перекрестный огонь юнит довольно быстро отправится на свалку. Но одного или даже двух МЭКов на дело брать все равно стоит — такую огневую мощь упускать нельзя.

Вторая линейка модификаций, генная инженерия, куда проще в использовании и слегка отдает читерством: солдаты-мутанты многое приобретают, но, в отличие от киборгов, почти ничего не теряют. После нехитрых и доступных почти сразу же манипуляций с ДНК ваши бойцы научатся, к примеру, тактической маскировке, притом что до «призрачной брони» ждать еще две трети игры!

Кроме того, если МЭКи вам достаются после долгих исследований, то новые методы генной инженерии добыть куда легче — вскрывайте всех пришельцев подряд, и будет вам счастье. Ничто, кроме запасов «состава» и денежных средств, не ограничивает создание суперсолдат, ведь успех операций, в отличие от печально известных психонических тестов, всегда стопроцентный.

Обе новинки, несмотря на некоторый дисбаланс, придают проверенной механике XCOM простор для новых экспериментов. Если раньше комплектация отряда не уходила дальше вопросов «таскать ли танкетку SHIV» и «какого класса взять по два», то теперь, с возможностью более тонкой настройки солдат, можно вывести по-настоящему уникальный отряд. К слову, теперь вы вольны наградить тех, кто сумел отличиться в бою, — в игру добавили медали. Помимо ценности эстетической (увешанный орденами боец в парадной форме выглядит внушительно), медали имеют и практическую — повышают характеристики оперативников. Какая-никакая мотивация беречь людей и выполнять операции чисто.

ВРАГ СРЕДИ НАС

Вся эта возня с модификацией подопечных служит, разумеется, высшей цели — победить инопланетных захватчиков самым эффективным путем. А ведь в рядах пришельцев тоже пополнение — среди них теперь встречаются кальмароподобные дроиды, умеющие уходить в «стелс», и закованные в бронекостюмы сектоиды, здоровьем и огневой мощью близкие к элитным мутонам.

Также в конфликт втянулась новая сторона — террористическая организация EXALT, больше напоминающая какой-то апокалиптический культ. Столкнуться с этими фанатиками доведется на заданиях Совета. Как и полагается экстремистской группе, действуют они скрытно и исправно пакостят правому делу: воруют деньги, поднимают в странах панику и угрожают испортить ваши успехи.

Обнаружив «филиал» EXALT, можно отправить туда одного из бойцов в качестве секретного агента — нечто похожее мы уже видели в дополнении Slingshot. Пара дней «на объекте» — и готов очередной кусочек разведданных о положении базы экстремистов. Но прежде, чем вы его получите, за агентом придется отправить спасательный отряд. Вот тогда-то мы и столкнемся с террористами лицом к лицу.

Новая сторона на поверку оказалась калькой с наших родных оперативников, смутно напоминающих агентов из недавнего **The Bureau**. Террористы умело пользуются теми же классами и в целом действуют грамотнее пришельцев, не стесняются применять взрывчатку, аптечки и другие полезные в бою вещи. Схватка с EXALT — все равно что сражение с самим собой, и требуют такие столкновения несколько другого подхода.

Борьба на два фронта делает игру значительно интереснее и сложнее. Если позволить террористам добраться до данных проекта XCOM (скажем, провалив пару миссий), они начнут расти технологически. Стартуют EXALT, как и мы, с огнестрельным оружием, а через какое-то время вполне могут добраться и до энергетического.

Кроме аугментаций и новых генов, добавили и приличное количество нового снаряжения — взять хоть ворох гранат самых разных моделей, от светошумовых до начиненных иглами. Улучшений в литейном цехе тоже прибавилось, а вот школу офицеров не тронули — впрочем, не больно и нужно было.

Таких новинок, маленьких и не очень, в дополнении уйма — от кучи карт до существенных правок баланса и еще большего разрыва между уровнями сложности (теперь «классический» доставит не просто вагон, а товарный поезд проблем!).

■■■

Перепробовать все добавки получится и за одно-единственное прохождение, но экспериментировать с отрядом, снаряжением и тактикой, сочетая новое и старое, можно гораздо дольше. В этом плане Enemy Within устроена так же, как и все последние дополнения от Firaxis — например, **Gods & Kings** для пятой **Civilization**. На пару-тройку манчкинских забегов дополнения хватит почти наверняка. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Ударим по врагу его же оружием и сделаем это красиво! XCOM полон отличных новинок, и ради того, чтобы их испробовать, стоит повоевать с пришельцами еще разок.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Дмитрий Ежов

DEADFALL ADVENTURES

Авантюры прошлого

Первой игрой поляков из **The Farm 51** был удивительный шутер **NecroVisioN** — идейный наследник придуманной этими же авторами (тогда еще в составе **People Can Fly**) серии **Painkiller**, который по иронии судьбы оказался лучше, чем любая из частей Painkiller за последние лет шесть. Успешно закрыв тему оккультизма, студия решила наконец отвлечься от демонов, мрака и зомби-нацистов: **Deadfall Adventures** — это предельно солнечный экшен про авантюристов и загадки древности.

Недостаток выбранной тематики становится очевиден с первых сцен игры. Поскольку аккуратно копировать свое же творчество The Farm 51 больше не могут, им приходится много и нагло воровать. По сюжету, легкомысленный потомок путешественника Алана Квотермейна (того самого, из известных романов Генри Райдера Хаггарда) отправляется на поиски артефактов в компании полного профессора и умной рыжеволосой девушки, а чуть позже к делу подключаются фашисты, мумии и Советская армия.

Сценарий в равной степени предусматривает загадки и экшен: мы неторопливо исследуем храмы, гробницы и пещеры, но где-то за углом очередной статуи нас обязательно подстерегает порция мужчин с оружием или горстка порождений тьмы.

Головоломки здесь вроде бы точно как в **Uncharted**, но, присмотревшись, замечаешь, что устроены загадки гораздо проще и скучнее. Подсказки на экране постоянно напоминают нам про наличие компаса и дневника прадедушки, хотя почти все проблемы можно решить банальным методом тыка: стоит понажимать на рычаги или, к примеру, немного покрутить колонну — и можно смело идти дальше.

Ближе к финалу несколько вырастает масштаб происходящего, но интереснее от этого не становится, наоборот, необходимость активно бегать между древними механизмами на каком-нибудь просторном плато сильно раздражает.

Драться, независимо от того, что происходит на экране, одинаково утомительно. Стреляете ли вы из пулемета, кидаете ли гранаты или обезоруживаете монстров лучом фонарика (эта механика до смешного подробно скопирована из **Alan Wake**) — не появляется никакого намека на динамику. Солдаты даже в темноте замечают вас за сто метров, но в битвах начинают нелепо суетиться без какой-либо тактики и зачем-то часто кидают динамит совсем мимо цели. Создания тьмы же бестолково прут напрямую к герою, не особо пытаясь увильнуть от смертельно опасного света. Погибнуть даже на высокой сложности бывает проблематично.

■ ■ ■

Радует в процессе прохождения разве что более-менее разнообразный визуальный ряд (от пирамид до арктической базы и гробницы майя). А вот связной истории с интересными персонажами не получилось. Учитывая, что геймплей здесь так себе, а позиционируется игра в первую очередь как остросюжетный боевик, Deadfall Adventures можно без всяких оговорок назвать провалом.

Кажется, поляки умеют делать исключительно мясные шутеры про истребление нечисти и зомби-нацистов саперной лопаткой, а в другие темы им соваться не стоит. ■

Жанр
Шутер
Издатель
Nordic Games Publishing
Разработчик
The Farm 51
Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360
Сайт игры
deadfall-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Если лень скучать в авантюрах одному, можно играть с другом — в Deadfall Adventures предусмотрен кооперативный режим.

Используя найденные сокровища, можно прокачивать некоторые характеристики героя и оружия. Впрочем, ценные предметы на локациях особо не прячут.

В отдельные моменты игра выглядит практически как Uncharted. Визуальную магию рассеивает разве что не очень хорошая анимация.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Внешне весьма симпатичный, но совершенно неизобретательный, плохо исполненный шутер про приключения. Даже в качестве клона Uncharted игра смотрится слабо.

ГЕЙМПЛЕЙ: 4
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

4.0

ПЛОХО

Жанр
Баскетбольный симулятор
Издатель
2K Sports
Разработчик
Visual Concepts
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
2ksports.com/games/nba2k14

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
2,8 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео

Олег Уткин

NBA 2K14

Короли воздуха

Для большинства россиян серия **NBA 2K** — чуть ли не единственный способ наблюдать за миром большого баскетбола. Не каждый способен подняться рано утром, чтобы посмотреть матч любимой команды, из-за разницы с Америкой в часовых поясах. Игра же позволяет лично поучаствовать в гонке за чемпионским титулом и поуправлять такими звездами, как Коби Брайант, Кевин Дюрант и Леброн Джеймс. К тому же новая часть симулятора преподнесла нашим соотечественникам большой и очень приятный сюрприз.

В списке команд, помимо американских, появились 14 европейских топ-клубов, участников Евролиги, в числе которых оказался московский ЦСКА. Причем разработчикам удалось передать в корне отличающийся от американского европейский стиль игры, основанный на контроле мяча и «зонной защите». Жаль только, что для этих клубов не выделили никакого отдельного режима, по сути, они вброшены в игру без дела. Будем надеяться, что это вопрос времени и уже в следующем году появится полноценная Евролига, как отдельный турнир.

В остальном варианты для игры остались те же: карьера за игрока, за клуб или участие в выставочных матчах. Исключением стал созданный специально под Леброна Джеймса режим Path to Greatness, основанный на карьере одного из самых популярных баскетболистов последнего времени. Он поделен на две части: в одной мы будем играть за Miami Heat, в другой отправимся в свободное плавание и сможем поиграть за какую-нибудь другую команду с Леброном в ее составе. Честно говоря, выдыхается Path to Greatness довольно быстро, и спустя какое-то время находишь себя в старой доброй карьере.

Управление в серии традиционно блестящее. И за броски, и за финты отвечает правый стик, что позволяет создавать невероятные по красоте комбинации: не глядя отдавать пасы, изощренно финтить, набрасывать мяч на кольцо, чтобы партнер по команде вколотил его сверху. Правда, трюкам придется какое-то время поучиться — различных вариантов розыгрыша мяча стало куда больше и в них теперь легче запутаться. Да и управляемый компьютером противник за год поумнел, он с легкостью перехватывает диагональные передачи, крепко держит под контролем лицевую. Без комбинационной игры побеждать будет непросто даже на низком уровне сложности.

■ ■ ■

NBA 2K14 выглядит и играется как настоящий баскетбольный матч. В перерывах на площадку выбегает группа поддержки вместе с талисманом команды, комментаторы пытаются шутить на самые разные темы, на каждую из команд отображается подробная статистика. Вот только все это уже было. Те небольшие нововведения, что произошли, не выводят серию на новый уровень.

Перед нами все тот же прошлогодний симулятор, только отполированный до блеска. То ли отсутствие конкурентов, то ли идей привело серию к тому, к чему одно время пришла **FIFA**, — к застою. Новая часть одного из самых зрелищных спортивных симуляторов по сравнению с прошлым годом почти не изменилась. Справится ли **2K Sports** с проблемой, с которой в свое время столкнулась **EA**, мы узнаем лишь в следующем году. А пока можно наслаждаться единственной, но от этого не менее классной игрой про баскетбол в ожидании следующей части. ■

В игре можно найти таких легенд, как Деннис Родман и Скотти Пиппен, и устроить между ними игру один на один по правилам уличного баскетбола.

Чего только не вытворяют игроки, чтобы победить в конкурсе слэм-данков.

Игрок ЦСКА Милош Теодосич выглядит прямо как настоящий.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

NBA 2K14 объединяет в себе все лучшее от прошлых частей, это отличный баскетбольный симулятор, но в версии для консолей нынешнего поколения и PC он не предлагает ничего нового. Впрочем, вменяемой альтернативы все равно нет.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

8.5

ОТЛИЧНО

Дмитрий Ежов

BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA — EPISODE 1

Затишье перед бурей

Жанр
Шутер
Издатель
2K Games
Разработчик
Irrational Games
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
bioshockinfinite.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 4 Гб, 1 ГБ видео

Впервые запустив **Burial at Sea**, довольно сложно смириться с мыслью, что действие первого сюжетного дополнения к **BioShock Infinite** происходит в уже более-менее знакомых нам декорациях. Довоенный город Восторг, процветающую утопию богача Эндрю Райана, с ходу можно запросто не узнать. Вместо зверствующих сплайсеров, разрухи и выразительно вещающих на всю округу психопатов здесь — приятная суета, аккуратные помещения в стиле ар-деко и бесконечные светские беседы, участники которых любят вскользь упомянуть Эйнштейна и философию трансцендентности. Практически ничего общего с мрачной подводной дырой из первых частей.

Авторы, впрочем, не особо настаивают на активных действиях и дают нам хорошенько освоиться. Сюжет Burial at Sea во многом начинается и заканчивается на вступительной сцене. Главный герой Букер принимает у себя в офисе таинственную незнакомку Элизабет, которая в новой реальности имеет не так много общего с Элизабет из BioShock Infinite — по крайней мере, на первый взгляд. Девушка утверждает, что может быть полезна детективу. Вскоре персонажи выходят в город и неспешно следуют по довольно короткому маршруту из условных этапов: прогулка среди местного бомонда, встреча с известным по первой части художником Коэном и, наконец, выживание в кишащем врагами магазине Фрэнка Фонтейна.

Объяснений происходящему на экране за это время дается не так много, хотя и без сценарных подробностей вновь находиться в Восторге весьма интересно. Лишь за чтением рекламных вывесок и подслушиванием диалогов местных жителей тут легко можно провести больше времени, чем требуется на прохождение всей сюжетной линии (около двух часов).

В конечном счете именно эстетическое великолепие города делает вторую половину DLC, когда нас вдруг запирают в огромном магазине и просят разобраться со сплайсерами, абсолютно непримечательной и даже нудной. Боевая механика никак не изменилась: Букер часто атакует противников с воздуха, перемещаясь посредством специального крюка, а Элизабет по возможности корректирует реальность на поле боя и добывает партнеру амуницию. В камерной обстановке дополнения все это выглядит скучновато, но если вам нравилось сражаться в оригинале — понравится и здесь. Другое дело, что после внимательного изучения ослепительных локаций Восторга стрелять в мутантов нет никакого желания, хочется лишь побольше узнать о мирной жизни подводного города. После затяжной битвы, правда, нам показывают кое-что неожиданное — финал здесь интригует ничуть не меньше, чем в Infinite, и это дает надежду на увлекательное развитие истории в дальнейших выпусках.

■ ■ ■

Удивительные особенности вселенной BioShock, о которых мы узнали в последней игре серии, открыли перед Кеном Левином бесконечный простор для фантазии: миры разных проектов оказываются фактически параллельными, знакомые персонажи встречаются в самых экстравагантных ситуациях. Но получатся ли из этого действительно интересные игры — пока не слишком понятно. Во всяком случае, судить об этом по коротенькому и неважно сбалансированному эпизоду Burial at Sea точно нельзя. Основная история наверняка ожидает нас в следующих выпусках. ■

Еще одно сходство DLC с двумя первыми частями заключается в том, что вооружение здесь можно носить в неограниченном количестве.

Дополнение дает нам возможность познакомиться с еще не совсем свихнувшимся художником Коэном. По крайней мере, перфомансы из человеческих тел он тут пока не устраивает.

Красота Восторга, как и раньше, сосредоточена не столько в богато декорированных помещениях, сколько за толстыми стеклами, где водный мир сочетается с причудливой архитектурой зданий.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Красивая, но, очевидно, не самая важная часть мозаики Кена Левина. Если бы в Burial at Sea нам не давали завязку нового сюжета, дополнение спокойно можно было бы пропустить — в Восторг мы еще обязательно вернемся.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Новая
Игромания для iPad уже в продаже!

Как найти Игроманию для iPad?

1 Открой

App Store или Киоск / Магазин

2 Набери в поиске

игромания

3 Скачай и получи **2 бесплатных номера**

www.igromania.ru/ipad

ДАЙДЖЕСТ

Онлайн

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева
Дмитрий Дахно

ИНТЕРЕСНОСТИ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В IRL

Секретный мир шведского кино

Онлайновая игра **The Secret World** стала местом действия шведского фильма IRL (расшифровывается как In Real Life — «В реальной жизни»). Фильм рассказывает о нелегкой судьбе фаната ММО по имени Элиас, которого травят и в школе, и в Сети, а потому он ищет спасения в виртуальном мире компьютерной игры. Там Элиас знакомится с девушкой, договаривается о встрече в реальной жизни, но в итоге так и не решается к ней подойти. Решив, что такому неудачнику жить противопоказано, Элиас решает покончить жизнь самоубийством, и тут, неожиданно, два его мира — реальный и виртуальный — начинают удивительным образом перемешиваться между собой…

Если сюжет показался вам знакомым, значит вы смотрели бельгийский фильм 2007 года «Бен Икс», снятый режиссером Ником Бальтазаром по мотивам собственной книги. IRL снимается по тому же произведению, и, возможно, это не последняя его экранизация — в Голливуде тоже подумывают снять собственную версию, причем уже ведутся переговоры на этот счет. Кстати, в книге главный герой «подсел» вовсе не на TSW, а на корейскую ММО **ArchLord**. Но режиссеру IRL Эрику Лейонборгу нужна была игра с более современной графикой и реалистичными персонажами. The Secret World подошла шведам идеально — и по качеству графики, и по сеттингу, да еще и делали ее не какие-то корейцы, а братья-норвежцы.

Главную роль исполнил Вальтер Скарсгорд, сын популярного голливудского актера Стеллана Скарсгорда («Тор», «Мстители», «Умница Уилл Хантинг»). Впрочем, из семи сыновей Стеллана уже четверо стали актерами, так что Вальтеру будет трудно выделиться на фоне блистательного Александра (звезда сериала «Настоящая кровь», роль вампира Эрика) или Густава (Флоки из сериала «Викинги»).

Забавный момент. Во время съемок актеру так и не пришлось поиграть в The Secret World — даже в тех сценах, где он якобы играет за компьютером, Вальтер сидел за выключенным монитором с наклеенным на него зеленым полотном. Дело в том, что настоящее изображение на экране монитора при съемке выглядело бы тусклым и некрасивым, поэтому киношники накладывают на него нужный видеоряд только во время монтажа. Зато в реальной жизни Вальтер оказался опытным любителем ММО, он довольно серьезно увлекался The Secret World и даже принимал участие в бета-тесте. Наш человек!

Книга, по которой снимался фильм, была основана на реальных событиях — трагическом самоубийстве мальчика, не выдержавшего издевательств сверстников.

РЕЛИЗ

ТРЕТИЙ ГОД БЕЗ INCARNA

Куда направляется вселенная EVE Online?

В ноябре вышло дополнение **EVE Online: Rubicon**. Слово «Рубикон», как известно, является символом поворотного момента, точки невозвращения. Чем же достаточно обычное на первый взгляд обновление заслужило столь громкое название? Чтобы ответить на этот вопрос, придется заглянуть в прошлое и посмотреть, что же случилось с игрой за последние два с половиной года — с тех самых пор, как вышел злополучный аддон Incarna. Напомним, что тогда разработчики планировали добавить в **EVE Online** возможность вылезти из космического корабля и прогуляться по гигантским космическим станциям. Ветераны приняли нововведение в штыки, начали отменять подписки, спровоцировав самый серьезный кризис за все время существования студии **CCP**. Чтобы решить эту проблему, руководство свернуло перспективные разработки и бросило все силы на решение накопившихся сиюминутных проблем. Это дало отличный результат: игроки были довольны, играть стало интереснее.

Нащупав твердую почву под ногами, студия объявила о смене стиля работы над игрой. Раньше каждое дополнение становилось настоящим землетрясением, переворачивающим целый раздел игровой механики, но теперь было принято решение, что в новых дополнениях вместо одного большого комплексного нововведения будет множество мелких, но зато затрагивающих самые разные стороны игры. На словах это звучало прекрасно — большинство игроков могло быть уверено, что в каждой обновке для них найдется что-то интересное.

Проходит время. В Crucible разработчики решают насущные проблемы; в Inferno занимаются тем же самым плюс пытаются починить сломанную систему фракционных войн; в Retribution опять-таки продолжают улучшать что есть — в частности, чинят бесполезную ранее систему наград за головы преступников; в Odyssey вообще сложно выделить какое-либо существенное нововведение; и, наконец, Rubicon продолжает эту традицию. Что происходит? Обжегшись на слишком революционной Incarna, разработчики решили не менять игру вовсе, а лишь доводить до ума имеющийся контент?

Похоже, разработчики и сами поняли, что слишком долго сидели на одном месте, а потому заявили, что Rubicon станет первым этапом долгосрочного плана по кардинальному изменению мира EVE. Сейчас центр игровой галактики занимают NPC-фракции, контролирующие множество игровых аспектов. Но в Rubicon их власть пошатнется: таможенные посты на планетах перейдут в руки игроков, в безопасных ранее секторах появятся новые цели и возможности для PvP в обход бдительного ока NPC-полиции. Пока все это лишь мелочи, но рано или поздно количество должно будет перерасти в качество, ведь конечная цель у CCP большая — создание действительно свободной, управляемой игроками вселенной.

Насколько глобальными будут эти перемены, нам только предстоит узнать. Вариантов много. Например, даже если разработчики не решатся на радикальные перемены, то они могут начать борьбу за новую аудиторию на другом фронте — с помощью **EVE Valkyrie**. Директор по маркетингу компании CCP Дэвид Рид заявил, что теперь это не просто технодемка для шлема виртуальной реальности, а полноценный проект, который в итоге объединится с EVE Online и **DUST 514** в единую вселенную. Возможно, что у EVE Valkyrie даже больше шансов стать со временем той EVE 2.0, о которой мечтают игроки, — с прямым управлением кораблем, адреналиновыми боями, глубоким живым миром, но без той заумной цифири, что отпугивает новичков…

«Первым делом, первым делом звездолеты» — вот нынешний девиз студии CCP. Ну а все остальное, как водится, оставили на потом. Вопрос, сколько ждать, когда наступит это «потом»?

Скоро на PS4 появится поддержка PS2… Шутка. Речь, конечно же, идет не о консоли PS2, а о сетевом шутере **PlanetSide 2**. Разработчики обещают запустить версию для PS4 в начале 2014 года, а глава **Sony Online Entertainment** Джон Смедли пообещал ни много ни мало сделать проект «онлайновым вариантом **Halo** для PlayStation 4». Посмотрим, посмотрим… Пока же в компании ограничились тем, что как следует оптимизировали версию для ПК, добавив поддержку многоядерных ЦПУ и гибкие настройки физики.

Компания **Trion Worlds**, забравшая права на издание собственной ММО **RIFT** у российского оператора, все-таки не оставила наших пользователей, пообещав добавить поддержку русского языка. Правда, обещают это уже давно, а официальный сайт игры до сих пор приходится читать на английском. Так что подождем с выводами. Тем временем разработчики похвастались новым успехом — выход игры на Steam обеспечил игре самый большой прирост аудитории со времен релиза, больше четверти миллиона игроков! Это даже больше, чем после установки аддона Storm Legion и перехода на free-to-play. Да, теперь без Steam даже бесплатным играм не обойтись.

Двухмерная RPG **MapleStory** считается первой в мире полноценной бесплатной ММО. Этот титул можно оспорить, но роль игры в развитии игровой индустрии признают все. В этом году проект празднует свое десятилетие, и его создатели приготовили всем фанатам отличный подарок, анонсировав **MapleStory 2**. Подробностей пока мало, но разработчики обещают, что в сиквеле будет трехмерная графика, новый дизайн и атмосфера, новый геймплей — в общем, изменится буквально все, хотя игра и сохранит узнаваемые черты. В Корее бета-тест стартует в 2014 году, а вот насчет западного релиза издатели опять молчат.

ПОСТМОРТЕМ

COMMAND & CONQUER ОТМЕНЕН

Бесплатные стратегии мрут как мухи

Известие о прекращении разработки **Command & Conquer** повергло многих фанатов в состояние шока. Бывало и раньше, что игры отменяли незадолго до их выхода, но чтобы такие! Конечно, сейчас, оглядываясь назад, можно заметить, что дела не задались с самого начала. Анонс был громким: сама **BioWare** занялась воскрешением великой серии! Вот только скоро выяснилось, что студия **BioWare Victory** к «той самой» BioWare никакого отношения не имела, она появилась в 2010 году, когда **Electronic Arts** проводила реформы в своем лос-анджелесском филиале. Большую часть сотрудников перевели под вывеску **Danger Close**, а работавших ранее над **C&C** и **The Battle for Middle-earth** разработчиков выделили в отдельную команду и дали им самостоятельный проект.

В 2012 году EA поняла, что если давать студиям громкие имена — работать они лучше не станут, зато репутацию могут испортить запросто. Поэтому BioWare Victory тихой сапой переименовали в **Victory Games**. Затем Command & Conquer из эпичной офлайновой стратегии с мультиплеером превратился в чуть менее эпичную бесплатную стратегию, а сюжетные кампании пообещали выпустить позже, в виде DLC. Игра была почти готова, началось ее тестирование, релиз должен был состояться со дня на день, как вдруг — все закончилось. Проект закрыт, Victory Games ликвидирована, а те, кто уже успел потратиться на игру, получили свои деньги обратно.

Официальной причиной закрытия стала негативная реакция альфа-тестеров, хотя на деле игра многим понравилась — хардкорная, с геймплеем в духе классических Generals, мягкой монетизацией. Недочетов тоже было немало, на то и альфа-тест. Однако проблемы, похоже, оказались куда глубже, чем виделось, ведь это уже вторая бесплатная стратегия, не выдерживающая проверку публичным тестированием. Совсем недавно та же история приключилась с **End of Nations**: студию **Petroglyph Games** отлучили от разработки, проект закрыли на стадии альфа-теста, хотя не окончательно — отправили перековывать его из стратегии в MOBA.

Чем не понравились издателям стратегии, можно только гадать. Возможно, дело в жанре? Даже платные стратегии сбалансировать очень непросто, а уж бесплатные, да еще с ассиметричным геймплеем и подавно. Правда, в Command & Conquer решили в баланс не вмешиваться, поэтому деньги можно было платить либо за более быструю прокачку, либо за косметические плюшки. Игрокам такая схема пришлась по душе, но, может быть, издатели решили, что денег на этом не заработать? Точной информации нет, поэтому все гадают: то ли это случайное совпадение, то ли переход на гибридные игры будет сложнее, чем ожидалось.

Напомним, что «гибридами» называют онлайновые игры с акцентом на мультиплеер, но имеющие сюжетные кампании в качестве платного дополнения. Такая схема сейчас считается одной из наиболее перспективных. По сути, «гибриды» — это обычные игры, только наоборот. Раньше все начиналось с сюжетки, а мультиплеер был на десерт, а теперь разработчики хотят сначала заманить игроков на мультиплеер, а уж потом продать одиночную игру тем, кто жаждет продолжения банкета. Проблема в том, что делать мультиплеер «для галочки», умирающий через пару месяцев после запуска игры, студии научились, а сделать долгоиграющий сетевой хит, который будет привлекать аудиторию, — гораздо сложнее.

Пока можно констатировать, что первые опыты в этом направлении провалились, причем не справились как опытный гуру по части онлайновых игр, так и крупнейший производитель игр традиционного формата. Кстати, российские разработчики тоже пробуют эту схему, но тоже без особого успеха — так, в **War Thunder** уже давно имеется возможность купить две сюжетные кампании, но за прошедшие полтора года их ассортимент так и не пополнился. Работать над развитием MMO-части оказалось выгоднее. Получается, куда ни кинь, всюду клин: если мультиплеер будет неудачным, он может убить продажи одиночной игры, а если удачным — выгоднее будет развивать его, чем мучиться с «офлайновыми пережитками прошлого».

Command & Conquer стал уже второй бесплатной стратегией, отмененной в этом году. Проблема в жанре, в бизнес-модели или же это простое совпадение?

РЕЛИЗ

ЛЕТНАЯ ПОГОДА

В небе замечены косяки джедаев

Для любителей полетать и пострелять наступает настоящее раздолье. Состоялся релиз **World of Warplanes**, продолжает набирать высоту **War Thunder**, режут лазерами врагов поклонники **Star Conflict**... И вот у фанатов жанра появился еще один интересный вариант — дополнение Galactic Starfighter принесло в космическую сагу **Star Wars: The Old Republic** динамичные PvP-сражения на звездных истребителях.

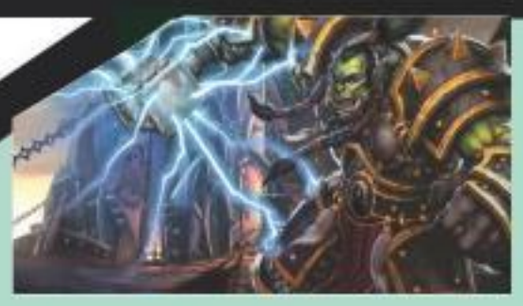
Первые впечатления тестеров очень обнадеживают. Все в лучшем стиле «Звездных войн» — бешеные скорости, фирменное «пиу-пиу» скорострельных бластеров и потоки разноцветных трассеров. Накал экшена позволяет забыть, что это сетевой поединок, и играть как в обычную аркаду: врываться в гущу боя, стрелять во все, что движется, пролетать по узким коридорам и пещерам, едва не цепляясь крыльями за стены. И это неслучайно. По словам разработчиков, они добивались именно такого эффекта — чтобы игрок чувствовал себя «как в кино».

Бои будут проходить в формате 12 на 12 человек, а из обещанного множества карт на старте доступно только две. На первой локации битва будет идти среди астероидов, а целью станет имперская верфь по строительству и ремонту звездолетов. Попав на вторую карту, игроки примут участие в сражении на чужой планете, среди высочайших каменных гор-столбов, добиваясь контроля над ресурсодобывающим комплексом. Для победы надо будет уничтожать истребители врага и захватывать контроль над тремя ключевыми точками.

Пока в игре только три класса: ударный истребитель (основной класс), разведчик (скоростной класс) и штурмовик (снайпер), но к февралю обещают добавить еще и бомбардировщики. Игрок сможет апгрейдить как внешний вид (тип корпуса, цвет выхлопа, наклейки), так и начинку (оружие, защита, спецспособности) своего корабля.

Релиз дополнения Galactic Starfighter будет проходить поэтапно. Доступ бесплатным игрокам обещают открыть только в феврале, а пока на серверах сражаются подписчики и привилегированные игроки. Посмотрим, удастся ли ей занять нишу, оккупированную разработчиками из стран бывшего СССР, но BioWare, похоже, возлагает на этот аддон большие надежды — в ожидании наплыва новых пилотов разработчики даже провели чистку рядов, лишив неактивных персонажей ниже 30-го уровня права на занятое ими имя.

Звуки в космосе, разноцветные лазеры и звездолеты, летающие со скоростью пешехода-инвалида, — все это так заезженно, что считается дурным тоном для всех. Кроме «Звездных войн». Им все можно.



Режиссер Джонс Дункан раскрыл первые подробности фильма по вселенной **Warcraft**. Сюжет расскажет о противостоянии людей и орков — сначала сценаристы хотели показать происходящие события с точки зрения людей, но затем передумали и решили уделить внимание обоим лагерям этой кровавой войны. Поэтому главных героев будет сразу два — рыцарь Андуин Лотар и орк Дуротан, оба известны нам по Warcraft 2. Впрочем, сколько зрителей сумеет добраться до кинотеатров, большой вопрос. Как известно, 18 декабря 2015 года выходит не только Warcraft, но и новая часть «Звездных войн», поэтому при попытке выбрать многие поклонники кино погибнут смертью храбрых, разорвавшись напополам.

Сделать русский **Fallout** — несбыточная мечта большинства отечественных разработчиков. Однако маленькая самарская инди-студия **MONO** вполне может ее осуществить. Ее MMO **In-Somnia** имеет для этого все необходимое: глубокую тактическую систему, ржавые текстуры, ретро-постапокалипсический дизайн, но главное — идейных разработчиков, считающих все современные игры попсой и еще верящих в возможность создать игру своей мечты. Правда, первую попытку сбора денег на Kickstarter они провалили, но не отчаялись, продолжив доводить проект до ума. Займет это у них не меньше года, но сколько бы ни заняло — лишь бы закончили.

КИНО

СРЕДИЗЕМЬЕ СВОИМИ РУКАМИ

СЪЕМОЧНАЯ ГРУППА ФИЛЬМА «ХОББИТ: ПУСТОШЬ СМАУГА» ДЕЛИТСЯ СЕКРЕТАМИ СОЗДАНИЯ ИДЕАЛЬНОГО ФЭНТЕЗИ

Съемки фильма — титаническая работа, за которой стоят сотни, а в особо масштабных случаях и тысячи людей. И это не только актеры, которых мы видим на экране. Это огромная команда представителей самых разных профессий — от операторов, гримеров, костюмеров и программистов до инструкторов по фехтованию и экспертов в области физики. И хотя работа этих людей проходит за кадром, их вклад в создание картины невозможно переоценить. Ведь именно они под чутким руководством режиссера создают мир фильма, делают его убедительным для зрителя.

В преддверии выхода на экраны долгожданного фэнтезийного эпоса «Хоббит: Пустошь Смауга» нам удалось пообщаться с четверкой кудесников, воплотивших в жизнь красоты Средиземья. Художники по костюмам Боб Бак и Ричард Тейлор, монтажер Джэбез Олссен и заведующий выбором локаций для съемок Джаред Коннон поделились своими впечатлениями от работы над продолжением «Хоббита», рассказали о самых сложных и захватывающих ее моментах.

Красоты и опасности Новой Зеландии

Для фильма о путешествии очень важна постоянная смена локаций, ведь она является частью повествования. Чтобы выбрать лучшее место для съемок, нужно вчитаться в сценарий, обсудить видение этого места с режиссером, рассмотреть множество фото. «Ведь мы ищем не просто лес, нам важна его атмосфера, эмоции, которые он вызывает. Лес может оказаться светлой рощей или страшной чащей, а речка может быть мелкой и медленной или бурной и опасной», — говорит Джаред Коннон. Так что просмотром фото тут не отделаешься, приходится колесить по Новой Зеландии и расспрашивать местных жителей о живописных уголках неподалеку. Большинство из них рады помочь и подружиться, так что поиски становятся хоть и муторным, но приятным занятием.

«Питер Джексон отлично знает страну, он снимал здесь «Властелина Колец», не раз путешествовал по ней с семьей и друзьями, и его познания очень помогают нам в подборе локаций. Однако режиссер никогда не согласится с самым первым, очевидным выбором. Ему важно, чтобы мы постарались найти что-то новое и в итоге выбрали лучший вариант из всех возможных», — продолжил Коннон. Непростой задачей для съемочной группы стала и необходимость показать, что на экране тот же мир, что и во «Властелине Колец», но охватить другие его виды, еще более грандиозные. Природа также стала мрачнее, чем в первой части «Хоббита», более темной, угрожающей. Ведь путешествие героев становится все опаснее, и окружающий их мир должен это подчеркивать.

Хватило острых ощущений и съемочной группе. К месту съемок руин Дейла на высокой горе более сотни человек, включая актеров в костюмах и гриме, приходилось доставлять на вертолете. Облака и ветер сильно мешали съемкам, вплоть до того, что однажды пришлось срочно эвакуировать всю группу из-за резкого ухудшения видимости. Четверым людям тогда пришлось остаться наверху и начать спуск самостоятельно, но, к счастью, их успели подобрать до наступления темноты. Непросто было снять и сцену с гномами в бочках, плывущих вниз по реке. Место с медленным, но заметным течением искали долго и постоянно опасались, что вода может подняться из-за приближающегося дождя. Полуторагодовые переговоры о возможности съемок в национальном парке на горе Руапеху тоже потрепали команде нервы, но дело того стоило.

Костюм как зеркало души

Изменения в географии фильма, как и ряд произошедших в пути событий, сказываются и на гардеробе героев. Гномы лишились костюмов, которые носили на протяжении всего первого фильма, и их пришлось придумывать заново. «Гномы теряют свое оружие и получают новое, теряют и находят его снова и снова. Кажется, мы меняли их костюмы одиннадцать или двенадцать раз за трилогию», — рассказывает Ричард Тейлор. «И одежду надо менять тринадцати гномам. Это огромное количество работы, — вторит ему Боб Бак. — Отдельной проблемой было облачить гномов в человеческие вещи. Пришлось надеть на актеров костюмы слишком большого для них размера, чтобы они казались маленькими. Да еще и следить, чтобы в них можно было двигаться и они были не слишком тяжелыми».

Непростой, но интересной задачей стал дизайн новых рас и персонажей. Эльфы Лихолесья должны сливаться с природой, быть сильными и опасными, но в то же время элегантными и утонченными. Ричард Тейлор отметил, что ему не хотелось, чтобы эльфы выглядели слабыми из-за излишков цветочных мотивов и прочих украшений на их обмундировании, но показать их принадлежность к природе также было необходимо. Вдохновившись стилистикой ар-нуво и эпохой ренессанса, дизайнеры все же нашли золотую середину. Гардероб эльфов также оказался на удивление разнообразен. Высшие эльфы и лесные эльфы по-разному выглядят и носят разные наряды при дворе короля и на службе. В отличие от них, эльфам Ривенделла во «Властелине Колец» не было нужды уходить далеко от своего города, поэтому менять свои изящные одеяния на походные им не приходилось.

При создании образа Беорна дизайнеры обратились к культуре викингов. Характер героя полон контрастов: превратившись в медведя, он становится свирепым и опасным, дома же, в человеческом обличье, он выглядит мирным и заботливым. Костюм оборотня должен отражать его характер и выглядеть простым, самодельным, но выдавать во владельце силу и гордость сво-

им пропавшим народом. Беорн любит животных и не станет им вредить, поэтому на нем сапоги из грубой ткани, а не из кожи, самодельный свитер, обнажающая шрамы рубаха без рукавов. Боб Бак рискнул добавить в его облачение только одну яркую и символичную деталь — пряжку в виде крючка с двумя концами, на одном из которых изображена голова медведя, а на другой — человека. «Это одна из тех вещей, которые вы не обязательно заметите на экране, хотя кто знает. Мне хотелось создать оригинальный элемент декора, даже если он так и не попадет в кадр», — признался Боб.

Озерный город, куда прибывают Бильбо и гномы, напомнил дизайнерам Восточную Европу, Азию и даже Сибирь, поэтому облик его жителей эклектичен. На перекрестке торговых путей смешались разные культуры, и это нужно показать, как и то, что богатые времена здесь давно прошли. Два героя из этого города отлично контрастируют друг с другом. Градоначальник цепляется за свою жалкую власть, одеваясь в грязные, заношенные, но помпезные вещи, и выглядит в них откровенно смешно, в то время как Бард Лучник держится стоически просто. «Бард — символ. Это герой, которому по жизни не везет, но он остается сильным, героическим мужчиной. Мы вдохновлялись работами русских художников, чтобы передать его мрачное мужество», — описывает героя Боб Бак.

Путь от наброска до экрана

Начинается работа над каждым костюмом, оружием или доспехом с эскиза, зачастую разрабатываемым одновременно несколькими людьми из разных команд, дабы потом выбрать лучший. По словам Ричарда Тейлора, для трилогии «Хоббит» было сделано более десяти тысяч иллюстраций, в то время как для «Властелина Колец» нарисовали меньше тысячи. Видно, что Питер Джексон в этот раз старался создать для зрителей еще более впечатляющий мир, требующий тщательной проработки. Большей творческой свободе способствует и шагнувший вперед технический прогресс. Если команде Тейлора при работе над «Властелином Колец» приходилось создавать макеты существ или оружия в полную величину, чтобы их можно было отсканировать и оцифровать, то теперь модели можно сразу создавать на компьютере, не упуская при этом ни малейшей детали. Помогают дизайнерам и роботы, с помощью которых можно, например, раскроить ткань гораздо быстрее, нежели вручную.

«Практически все костюмы, появляющиеся на экране, создаются с нуля. Это дает полный контроль над созданием вещи, и это здорово, но в то же время надо успевать за всем уследить. Пришлось даже привыкнуть к тому, что некоторые вещи доставляют в Новую Зеландию очень долго, и научиться мастерить их самостоятельно», — рассказывает о своей работе Боб Бак. Во время съемок основной части фильма в его команде насчитывалось порядка девяноста человек — от художников, красильщиков, швей, работников прачечной, людей, искусственно состаривающих костюмы, ювелиров, модисток, скульпторов, сапожников и кожевников до костюмеров, помогающих актерам надеть свои костюмы на съемочной площадке. Каждая вещь здесь проходит через множество рук, и это потрясающий, отлаженный механизм.

Для Джэбеза Олссена работа над «Хоббитом» тоже стала уникальной. Монтажом здесь пришлось заниматься не только после, но и по ходу съемок, разместив несколько портативных систем Avid Media Composer на площадке и полномасштабную систему в грузовике. «Мы спускались к рекам и поднимались в горы, где проходили съемки. И это было потрясающе, ведь монтажерам редко приходится выбираться из студии и наслаждаться видами мест, где снимается фильм», — делится своими впечатлениями Олссен. Непросто справиться и с огромным количеством отснятого материала, который нужно отсортировать и отредактировать. Питер Джексон снимает множество вариантов одной сцены с разных ракурсов, и на этапе монтажа выбирает из них лучший, не боясь при этом экспериментировать. Также Олссену и его ассистентам поручается создавать совершенно новые сцены из кусочков отснятого материала. «Благодаря смоделированным на компьютере персонажам и спецэффектам изменить сюжет фильма можно даже по окончании съемок. Трудно, конечно, менять что-либо в последнюю минуту, но возможность сделать все идеально и не идти на компромисс очень вдохновляет», — отметил монтажер.

Что ж, старания работавшей над картиной команды явно были не напрасными. После их рассказов смотреть фильм «Хоббит: Пустошь Смауга» будет еще интереснее. Зная, сколько труда, внимания и любви вложено в мельчайшие детали, ни одну из них не хочется упустить из виду. ■

Александр Шаронов, Леонид Клюев

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА

iPad Air и iPad mini

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ IPAD AIR

- **Операционная система:** iOS 7.0.3
- **Дисплей:** 9,7 дюйма (1536x2048), IPS
- **Процессор:** Apple A7 (2 ядра, ~ 1,3 ГГц, 64 бита)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64/128 ГБ
- **Камеры:** 1,2 Мп (фронтальная), 5 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1700/1900/2100 МГц, полосы LTE 1/2/3/4/5/7/8/13/17/18/19/20/25/26
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 8827 мАч
- **Размеры:** 24x17x0,8 см
- **Вес:** 469 г (Wi-Fi), 478 г (Wi-Fi + Cellular)
- **Цена** от 19 990 рублей

Внешний вид первых четырех поколений **iPad** давно стал классикой, однако мало кто задумывался, что столь широкие рамки вокруг дисплея — отнюдь не дань моде, а дополнительное место для батареи. И вот, похоже, технологии дошли до того, чтобы от боковин можно было избавиться. Отметить такое дело в **Apple** решили приставкой к названию, теперь ее планшеты именуются **iPad Air**, по аналогии с MacBook.

Новинка почти на 2 мм тоньше и едва ли не на две сотни граммов легче **iPad 4**. При этом дисплей остался прежним — 1536x2048 с диагональю 9,7 дюйма. Создавать традиционный отрыв в производительности от iPhone не стали — железно iPad Air не сильнее 5s, но, к счастью, и не слабее. Внутри скрыты 64-битный чип A7 для основных вычислений и сопроцессор M7 для продуктивного «общения» с датчиками движения.

В отличие от iPhone 5c и 5s, iPad Air работает в российских сетях LTE, что называется, «из коробки». Без Wi-Fi, правда, в наших условиях все равно не разгуляешься, а вот с ним — очень даже, ведь Air стал первым iOS-устройством с поддержкой MIMO. Это когда за счет нескольких (в данном случае — двух) антенн возрастает скорость соединения. Микрофонов также стало два, второй — для шумоподавления при разговорах с Siri и съемке видео.

К слову, для получения хорошей картинки при слабом освещении Apple оснастила задней подсветкой камеру. Фронтальную, не основную, — та была соответствующим образом оснащена и ранее.

Далее следовало бы основательно рассказать про iPad mini второго поколения, но он — тот же самый Air, только в корпусе меньшего размера: совпадают все характеристики, начиная от разрешения дисплея и заканчивая доступными объемами флэш-памяти (до 128 ГБ). Впрочем, каким бы миниатюрным ни казался второй mini в сравнении с Air, он все равно толще первого mini на 3 мм и тяжелее его на 20-30 граммов в зависимости от наличия модуля LTE. А еще в минимальной комплектации он стоит уже 15 990 рублей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ IPAD MINI

- **Операционная система:** iOS 7.0.3
- **Дисплей:** 7,9 дюйма (1536x2048), IPS
- **Процессор:** Apple A7 (2 ядра, ~ 1,3 ГГц, 64 бита)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64/128 ГБ
- **Камеры:** 1,2 Мп (фронтальная), 5 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1700/1900/2100 МГц, полосы LTE 1/2/3/4/5/7/8/13/17/18/19/20/25/26
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** —
- **Размеры:** 20x13,5x0,8 см
- **Вес:** 331 г (Wi-Fi only), 341 г (Wi-Fi + Cellular)
- **Цена:** от 15 990 рублей

ПЕРЕДОВЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ

ViewSonic VX2770Sml-LED MHL

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 27 дюймов (1920x1080), IPS, LED
- **Частота развертки:** 75 Гц
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 7 мс
- **Углы обзора:** 178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), 2x HDMI, 2x 3,5-мм джек, MHL 2.0
- **Энергопотребление:** 27 Вт
- **Размеры:** 62,2x45,9x19,3 см
- **Вес:** 5 кг
- **Цена:** 10 000 рублей

Выводя на рынок монитор **VX2770Sml-LED**, **ViewSonic** сделала ставку сразу на три направления: приятную внешность, качественную матрицу и обилие современных портов.

По первому пункту создатели больше всего хвалят «безрамочный» дизайн. Границы по периметру экрана действительно очень тонкие, а сам дисплей опирается на большую глянцевую ногу прямоугольной формы, позволяющую менять наклон в пределах 25 градусов (от -5° до 20°).

За глянцевым защитным покрытием скрыта 27-дюймовая IPS-панель с разрешением 1920x1080 и заявленным временем отклика в 7 мс. Контрастность составляет внушительные 1000:1, яркость — 250 кд/м², а углы обзора — характерные для таких панелей 178 градусов по горизонтали и вертикали.

Еще одна гордость ViewSonic — мультимедиа-интерфейс MHL 2.0. Он позволяет подружить большой монитор с мобильным устройством. В отместку за установку перспективного интерфейса инженеры лишили VX2770Sml-LED все еще актуального порта DVI. Зато не поскупились на аудиоразъемы, обеспечивающие звуком пару полутораваттных динамиков.

БОЕВОЙ ГРЫЗУН

Logitech G602

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** беспроводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик, резина
- **Сенсор:** лазерный, 250-2500 dpi
- **Кнопки:** 11 программируемых + колесико
- **Ресурс кнопки:** 20 млн. кликов
- **Размеры:** 8,3x13,9x3,9 см
- **Вес:** 107 г
- **Цена:** 2900 рублей

Несмотря на название **G602**, с прошлой **G600** новинку **Logitech** мало что связывает. Внешне она больше похожа на космический корабль, чем на простую игровую мышь. Ощущение необычности усиливают неравная длина левой и правой кнопок, серые полоски и неординарный подбор материалов. Пальцы опираются на хваткий матовый пластик, ладонь ложится на кусок рельефной резины.

Обычно грызуны для игроков носят длинные хвосты, но Logitech G602 купирована. Эта особенность не должна сказаться на боевых характеристиках питомца: беспроводной обмен данными происходит каждые 2 мс, а чувствительность лазерного сенсора варьируется от 250 до 2500 точек на дюйм.

При разработке G602 основной упор сделали на борьбу с ахиллесовой пятой всех беспроводных мышей — малое время автономной работы. Инженеры обещают до 1440 часов на одной паре батареек. Правда, чтобы добиться такого результата, придется активно чередовать режимы энергопотребления — игровой и офисный. Переключаться между ними предлагается специальной кнопкой, а об активации того или иного варианта узнавать по светодиоду на спинке.

ПОЛТОРЫ МИНУТЫ

APC Back-UPS 650

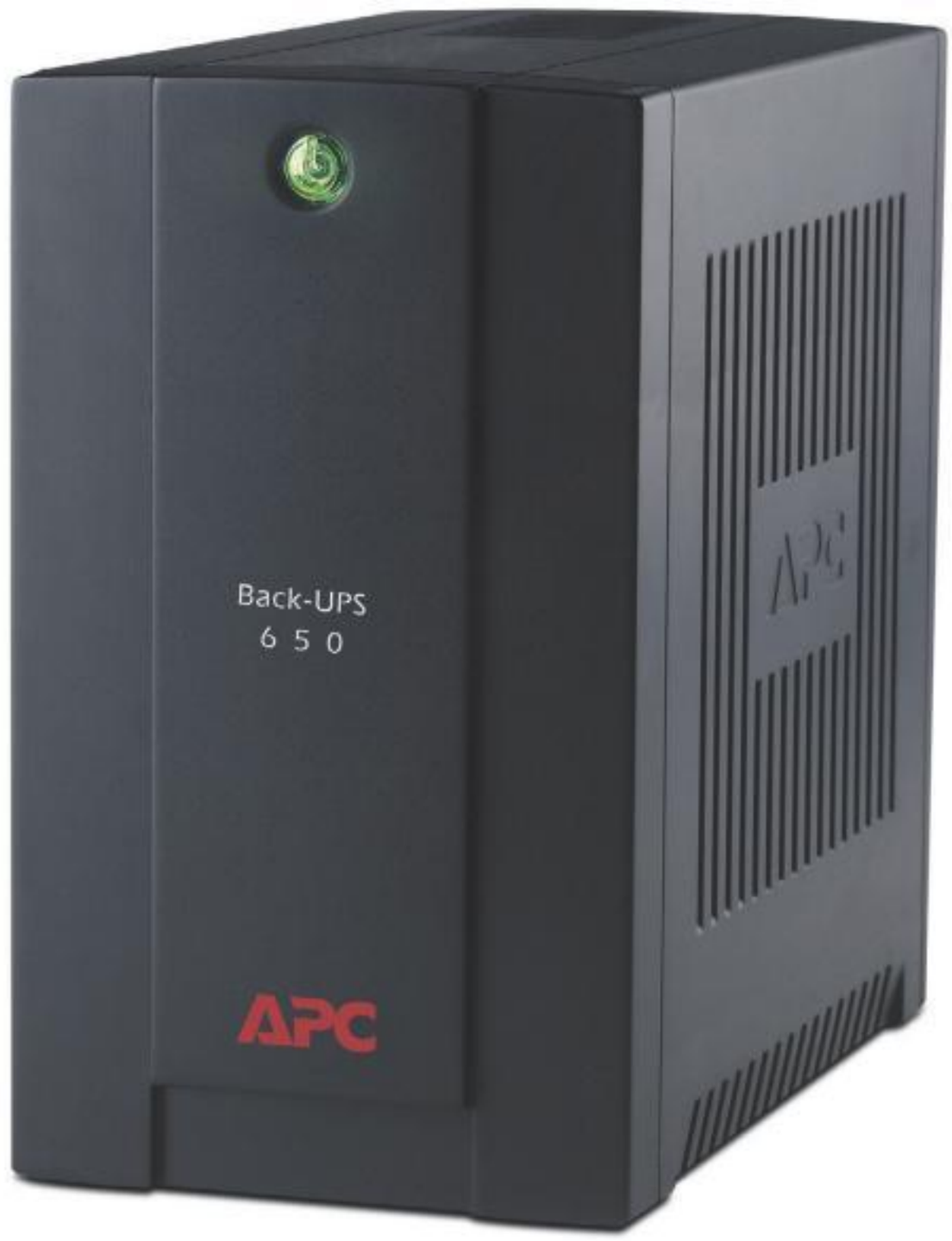
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** резервный
- **Нагрузка:** 650 ВА/390 Вт
- **Количество розеток:** 4 шт.
- **Время работы от батареи:** 1 минута при максимальной нагрузке
- **Время зарядки:** 8 ч
- **Уровень шума:** менее 45 дБ
- **Длина шнура:** 1,16 м
- **Размеры:** 11,5x25,7x20 см
- **Вес:** 6,5 кг

В прошедшем месяце **APC** обновила серию ИБП **Back-UPS**, представив сразу несколько моделей, наиболее интересной из которых оказалась **BC650-RS**.

В строгом корпусе черного цвета уместили четыре евророзетки. Три из них подключили к источнику резервного питания, а одну оставили на защиту от скачков напряжения. Все вместе они готовы обеспечить выходную мощность в 650 ВА/390 Вт.

Поддерживать ее в аварийном состоянии призвана сменная свинцово-кислотная батарея **APCRBC110**. По заявлению производителя, при максимальной нагрузке она должна протянуть полторы минуты. Немного, но в случае непредвиденного «конца света» можно успеть добежать до ближайшего чекпойнта, ну или хотя бы предупредить соратников по сетевой игре о вынужденной капитуляции. В офисном режиме, когда компьютер в среднем кушает по 200 Вт, **Back-UPS BC650-RS** должно хватить примерно на во-



семь минут.

БОЛЬШОЙ

iiyama ProLite XB2776QS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 27 дюймов (2560x1440), IPS, LED
- **Частота развертки:** 75 Гц
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** 178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), DVI-D, HDMI, DisplayPort, 2x 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 43 Вт
- **Размеры:** 64,4x45,5x25 см
- **Вес:** 8,8 кг
- **Цена:** 25 000 рублей

Японская **iiyama** не устает радовать. На этот раз в ее ассортименте появился монитор размером 27 дюймов и внушительным разрешением 2560x1440 пикселей. Причем богатство все это построено не на какой-то там TN, а на профессиональной IPS с 116-процентным охватом sRGB. Контрастность у нее заявлена на уровне 1000:1, а яркость составляет 350 кд/м². С учетом того, что матрицу не стали закрывать модным глянцем, оставив ее матовой, такого запаса хватит на любые условия работы, даже под ярким солнцем.

Оформлен **iiyama ProLite XB2776QS** в строгий черный корпус из тусклого пластика и удерживается на мощной ноге, позволяющей перевести дисплей в портретное положение, а также настроить угол наклона в пределах от +24 до -4 градусов. Для подключения к компьютеру у iiyama ProLite XB2776QS есть полный пакет современных портов: D-sub (VGA), DVI-D, HDMI, DisplayPort. Правда, представлены они все в единичном экземпляре. В двойном идут только 3,5-мм джеки. Один — для вывода звука на наушники, второй — для передачи сигнала на встроенную пару 1,5 Вт динамиков.

Отметим, что обойдется такая красота недешево — 25 000 рублей за сам монитор плюс еще почти столько же за видеокарту, готовую вытянуть сумасшедшее количество пикселей. И последнее — не пустые слова. Этот гигант сейчас обосновался на нашем тестовом стенде, и как раз на нем мы гоняем новые платы.

ЗВУКИ ГЕРМАНИИ

Thonet & Vander Ratsel

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** 2.1
- **Динамики:** 2x 3 дюйма, 2x 0,5 дюйма, 6,5 дюйма
- **Материал корпуса:** МДФ
- **Мощность:** 66 Вт (30 Вт+ 2x 18 Вт)
- **Интерфейсы:** 3,5-мм джек, RCA
- **Дополнительно:** пульт ДУ
- **Размеры:** 25,3x25,3x36,5 см (сабвуфер), 25,3x10x11,1 см (сателлит)
- **Цена:** 3600 рублей

На рынок акустики вышла новая компания — **Thonet & Vander**, — и одной из первых ее моделей стал 2.1-комплект **Ratsel**. В набор входит пять компонентов: пульт ДУ, блок управления, два сателлита и сабвуфер. Последний оснащен 6,5-дюймовым динамиком, сделанным из необычного полимера под названием лигнин, который, по словам разработчиков, должен выдерживать огромные нагрузки.

Пара среднечастотников такого материала не получили, зато каждый обзавелся двумя рупорами. Снизу — 3-дюймовым, сверху — 0,5-дюймовым. В итоге суммарная выходная мощность комплекта составила 66 Вт, а частотный обхват — приличные 30 — 20 000 Гц.

Из интересного в Ratsel стоит выделить технологию Magnetic Shield. Она подразумевает экранирование всего и вся, а значит, защиту от противного треска в динамиках во время звонков по телефону.

ПЯТЬ ДЮЙМОВ ЗА ПЯТЬ ТЫСЯЧ

Just5 Spacer

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Дисплей:** 5 дюймов (540x960)
- **Процессор:** MediaTek MT6582M (4 ядра, 1,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Камеры:** 2 Мп (фронтальная), 8 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 900/1800/1900 МГц, UMTS 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth
- **Навигация:** GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1800 мАч
- **Размеры:** 14,4x7,2x0,9 см
- **Операционная система:** Android 4.2
- **Цена:** 4950 рублей

Компания **Just5**, прославившаяся своими телефонами с огромными кнопками, решила попробовать свои силы на рынке смартфонов. Первым шагом стал аппарат **Spacer**.

Несмотря на заявленную цену в 5000 рублей, сделана новинка на совесть. Лицевая часть — черное стекло, задняя — пластик. Почти всю переднюю сторону занял 5-дюймовый дисплей с приличным разрешением 540x960.

За отрисовку картинки отвечает графический процессор **Mali-400MP2**, а за плавность местного **Android 4.2** — четырехъядерный кристалл **MediaTek MT6582M**, поддерживаемый гигабайтом оперативки. Встроенной памяти у Spacer немного, всего 4 ГБ, но ее можно нарастить при помощи карточки micro-SD. А вот батарею никак не увеличишь — емкость 1800 мАч.

Для любителей прекрасного в Spacer есть две камеры. Фронтальная, на 2 Мп, и оборотная — на 8 Мп. Парные тут и разъемы для SIM-карт, причем, что необычно, поддерживаются сразу и обычные, и микросимки.

Тестирование новых смартфонов и планшетов Lexand

Смартфоны и планшеты покоряют мир – сомневаться в этом не приходится ни на секунду. Да что там мир – цифры продаж по России наглядно свидетельствуют, что наши граждане по достоинству оценили удобство «компьютера-в-кармане». Хотя в случае планшетов правильнее говорить о хранении в сумке или, как максимум, внутреннем кармане пиджака. 45,5% – именно о таком грандиозном росте продаж смартфонов в России за первую половину 2013 года ранее сообщил оператор МТС. Причем доля смартфонов в общих продажах телефонов уверенно стремится к отметке в 50%. Действительно – зачем покупать скромную «звонилку», если даже за 2-3 тысячи рублей доступны смартфоны с интернетом 3G, модулем GPS и всевозможными развлекательными «плюшками». Хотя стоит понимать, что для получения настоящего удовольствия придется заплатить чуть больше пары тысяч «деревянных». Зато за 6-10 тысяч рублей сейчас продаются смартфоны и планшеты с характеристиками, о которых год-два назад нельзя было и мечтать. Так что не будем упускать возможность познакомиться ближе с актуальными представителями сферы мобильных гаджетов.

Бренд Lexand до сих пор был известен своими навигаторами, стабильно попадая в ТОП-5 поставщиков этих устройств в России. Параллельно Lexand хорошо зарекомендовал себя на ниве автомобильных регистраторов. Сферу планшетов и смартфонов бренд решил брать блицкригом – в ассортименте Lexand насчитывается целая дюжина мобильной продукции этих двух типов. И это правильно, так как позволяет нам выбирать из широкого ряда моделей на свой вкус и цвет (конечно, еще и цену). Посмотрим, чем может заинтересовать нас Lexand.

Lexand Antares

Возможно, к концу следующего года производители всерьез попытаются заставить нас использовать в качестве «звонилки» 10-дюймовые планшеты, прикладывая их к уху. А что? Среди 7-дюймовых «таблеток» это уже распространенное явление. Вот и думай, считать ли после этого большим 5,7-дюймовый фаблет (он же смартфонопланшет) Lexand Antares.

В самом деле, за что мы больше всего любим смартфоны? Посмотреть фильмы, поиграть в любимые игры, «посерфить»… Так недолго забыть, что по смартфону еще и звонить можно. Конечно, по принципу «больше экран – больше удовольствия» можно было бы брать в дорогу тот же 7-дюймовый планшет. Но как раз Lexand Antares способен стать «золотой серединой» между мобильностью устройства и крупным дисплеем.

Lexand проявил удивительную заботу о пользователях. Вместо попытки заработать на чехлах ценой в грабительские одну-две тысячи рублей, бренд сразу приложил обложку-книжку в комплекте. Конструкция вышла на «ура», «листок» надежно скреплен с задней крышкой и защищает экран. У вас есть собственный чехол? Не проблема, возвращаем на место отдельную крышку, а «накладку» оставляем на будущее.

Большому кораблю – соответствующее плавание, гласит народная мудрость. Так и Lexand Antares никак не мог обойтись «средненькими» параметрами. Если процессор – то только мощный четырехъядерный, да современной модели, MediaTek MT6589. «Оперативы» – целый гигабайт, хватит для параллельного запуска Real Racing 3 и музыкального плеера. Да еще и браузер с десятком вкладок можно оставить в «фоне».

Чего не хватает для полного счастья? Правильно, четкого экрана с высоким разрешением и отличной цветопередачей (плюс широкие углы обзора не помешают). «Их есть у меня», шепчут характеристики Lexand Antares, и являют нам дисплей с разрешением 720 x 1280 пикселей и качественной матрицей IPS.

Больше всего производители любят экономить в планшетах на камерах. Тем выгоднее делать выбор в пользу Lexand Antares, который вместо какой-нибудь 5-Мп камеры «для галочки» делает приличные снимки своим 8-Мп модулем.
Получается, вместо покупки приличного планшета и смартфона можно выбрать одно хорошее устройство «2-в-1», да еще и неплохо сэкономив (как минимум тысячи три рублей) на «сольном» приобретении Lexand Antares за 9 999 рублей.

Lexand A711

Впрочем, если вам нравятся бескомпромиссные 7 дюймов, почему бы и… Да, для такого случая у Lexand припасен планшет A711. Модель метит едва ли не в категорию импульсивных покупок, потому стоит неприлично мало для своих характеристик – 5 999 рублей. Можно предположить, что эта «таблетка» ограничивается не самыми впечатляющими характеристиками – и тут вы ошибетесь.

Устройство избавляет от необходимости носить с собой телефон тех, кто редко совершает или принимает звонки. В самом деле, тут вам и встроенный микрофон, и динамик, и поддержка SIM-карт. В конце концов, телефонный разговор по планшету – отличный способ выделиться из серой массы пользователей смартфонов. Хотя, если вы не склонны к подобному эпатажу, ничто не мешает подключить к Lexand A711 обычную Bluetooth-гарнитуру и при звонках

беспокоить планшет только для набора номера или «активации» входящего вызова. Трудно передать словами, насколько удобнее (и быстрее) набирать SMS на большом 7-дюймовом экране.

SIM-карта предусмотрена в планшете не только для звонков. Lexand A711 поддерживает 3G-интернет, поэтому пользователь остается предельно мобильным и не зависит от хот-спотов Wi-Fi при желании посетить Всемирную Паутину. И даже на этом список поддерживаемых беспроводных стандартов не заканчивается. Планшет будет особенно ценным для обладателей автомобилей. Ведь встроенный приемник GPS позволяет использовать A711 как полноценный навигатор. Тем более что есть замечательные и абсолютно бесплатные «Яндекс.Карты» с отображением пробок – не составит труда спланировать маршрут, чтобы побыстрее попасть домой.

В то время как 10-дюймовые планшеты скорее подразумевают использование дома (когда рядом есть розетка), к 7-дюймовым устройствам предъявляются особые требования по части автономности. Поэтому Lexand разумно не стал «грузить» модель, установив 2-ядерный американский процессор Qualcomm MSM8225 и 512 Мб оперативной памяти. Получается, что при батарее в 2 800 мАч Lexand A711 без проблем проработает «на одном дыхании» до двух дней.

По части камер бренд не пожадничал, есть и фронтальный «глазок» для видеочатов, и тыльный 2-Мп модуль. Понятно, что последний не предназначен для профессиональных фото, зато без труда «щелкнет» какой-нибудь текст или объявление на стенде.

Lexand Oberon

Мы познакомились с планшетом, фаблетом – а что делать, если все-таки хочется «нормальный» современный смартфон? Никуда не отлучайтесь, настало время рассказать о Lexand Oberon. Это самое что ни на есть концентрированное воплощение мобильных трендов 2013 года. 5-дюймовые смартфоны пользуются популярностью? Получите-распишитесь, да еще обратите внимание на разрешение дисплея. Присутствующие в «арсенале» смартфона 720 x 1280 точек выдают роскошную плотность пикселей в 294 ppi. Поэтому картинка получается «гладкой», а играми с красивой 3D-графикой и вовсе можно любоваться вечно.

Но лучше все-таки не смотреть, а играть, тем более что 4-ядерный процессор MediaTek MT6589 с графическим ускорителем последнего поколения PowerVR SGX544 не располагает к опасениям за работоспособность той или иной игры. Наоборот – Dead Trigger 2 (понятно, на максимальных настройках), Riptide GP2, даже динамичный Modern Combat 4: Zero Hour упрямо не желают тормозить и демонстрируют стабильно высокую частоту кадров.

Наблюдаем совмещенный с задней крышкой чехол-книжку – теперь мы точно уверены в том, что это фирменная особенность мобильных устройств бренда. Необычна даже не сама форма чехла, а неожиданный материал крышки – такое чувство, что она сделана с применением кожи. Во всяком случае, пластиковым это покрытие с ходу никак не назовешь. В общем, чехол обеспечивает смартфону поистине всестороннюю защиту. Образ не боящегося деструктивных воздействий аппарата дополняет защитное стекло, которое даже царапанье ножом выдержит (но проверять это специально определенно не стоит).

Если в Lexand A711 натуре фотографа было бы сложно развернуться, то с 8-Мп камерой Lexand Oberon получение качественных снимков не потребует особых усилий. В распоряжении продвинутых мобильных фотографов множество ручных настроек – от ISO до экспозиции. Еще и HDR-съемка есть для картинки с контрастными участками – например, когда объекты расположены в тени дерева, а вокруг разливается солнечный день. Фото с помощью функции HDR позволит добиться равномерного освещения объектов, в противном случае весь участок в тени будет выглядеть как сплошное черное пятно.

Цена смартфона гуманная – 9 999 рублей, модель с такими же характеристиками от какого-нибудь «ведущего производителя» обошлась бы по меньшей мере в 14-15 тысяч рублей. Благо, Lexand не требует доплачивать «за воздух» (то есть, за «имя») и позволяет получить добротный смартфон по соотношению цены и характеристик.

Кто-то не любит слишком громоздкие смартфоны и выберет Lexand Oberon. Другому подавай большой экран и предельную мобильность за счет поддержки 3G, как тут не вспомнить о Lexand A711. Наконец, самый необычный участник нашего обзора – Lexand Antares – удовлетворит запросы совмещения смартфона с планшетом. Классно, когда в рамках ассортимента одного бренда присутствует столь широкий выбор смартфонов.

Lexand Antares

Экран: 5,7 дюйма 1280 x 720 точек TFT-IPS, емкостный сенсорный, мультитач
Процессор: MediaTek MT6589, 4 ядра, 1,2 ГГц
ОЗУ / ПЗУ: 1 Гб / 4 Гб
Карты памяти: MicroSD до 32 Гб
Лицевая камера: 1,3 Мп
Основная камера: 8,0 Мп
Bluetooth: +
Wi-Fi: +
GPS: +
3G: +
Две SIM-карты: +
Аккумулятор: 2 600 мАч
Версия Android: 4.2
Размеры / вес: 160 x 82 x 9,8 мм / 235 г
Дополнительно: Чехол-книжка в комплекте
Цена: 9 999 рублей

Lexand A711

Экран: 7 дюймов 1024 x 600 точек TFT-TN емкостный сенсорный, мультитач
Процессор: Qualcomm MSM8225, 2 ядра Cortex-A5, 1 ГГц
ОЗУ / ПЗУ: 512 Мб / 4 Гб
Карты памяти: MicroSD до 32 Гб
Лицевая камера: 0,3 Мп
Основная камера: 2,0 Мп
Bluetooth: +
Wi-Fi: +
GPS: +
3G: + (с голосовой связью)
Две SIM-карты: -
Аккумулятор: 2 800 мАч
Версия Android: 4.0
Размеры / вес: 194 x 117 x 9,9 мм / 295 г
Дополнительно: -
Цена: 5 999 рублей

Lexand Oberon

Экран: 5 дюймов 1280 x 720 точек TFT-IPS, емкостный сенсорный, мультитач
Процессор: MediaTek MT6589, 4 ядра, 1,2 ГГц
ОЗУ / ПЗУ: 1 Гб / 4 Гб
Карты памяти: MicroSD до 32 Гб
Лицевая камера: 2,0 Мп
Основная камера: 8,0 Мп
Bluetooth: +
Wi-Fi: +
GPS: +
3G: +
Две SIM-карты: +
Аккумулятор: 2 200 мАч
Версия Android: 4.2
Размеры / вес: 141 x 71 x 8 мм / 155 г
Дополнительно: Чехол-книжка в комплекте
Цена: 9 999 рублей

РЕКЛАМА

ДОЛОЙ МЕТАЛЛ

Тестирование смартфона Apple iPhone 5c

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** iOS 7.0.4
- **Дисплей:** 4 дюйма (640x1136), IPS
- **Процессор:** Apple A6 (2 ядра, ~ 1,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32 ГБ
- **Камеры:** 1,2 Мп (фронтальная), 8 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения)
- **Связь:** (модель A1529) GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, полосы LTE 1/2/3/5/7/8/20/38/39/40
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1510 мАч
- **Размеры:** 12,4x5,9x0,9 см
- **Вес:** 132 г
- **Цена:** 24 990 рублей (16 ГБ), 29 990 рублей (32 ГБ)

В статье «Золото и камни» прошлого номера «Игромании» мы рассказали о топовом **iPhone 5s**. Однако это не единственный телефон **Apple**, выпущенный в текущем году. Наряду с флагманом впервые в истории компании появилась младшая версия — **iPhone 5c**, — занявшая место аппаратов поддержки, которыми раньше становились модели прошлых лет (iPhone 3G для 3GS, «четверка» для 4s).

Забытое старое

Впрочем, свежее название — не повод изменять традициям. Новинка, по сути, та же самая «пятерка», только в ином корпусе — пластиковом. Задняя сторона и торцы — единая пластмассовая панель, лицевая часть — привычное стекло с вырезами под разговорный динамик и стандартную кнопку «Home».

На фоне металлического прародителя выглядит такое исполнение как-то несерьезно и даже простовато. Тем не менее от снисходительного отношения не остается и следа, когда берешь модель в руку. Собрано и подогнано все по высшему разряду, а с учетом приличного веса в 132 грамма (на двадцатку больше, чем у старшего брата) устройство ощущается эдаким монолитом.

Надо заметить, жирок Apple нарастила с умом. Пошли бы разработчики на поводу у моды и собственных же заявлений на презентации iPhone 5, вышла бы какая-нибудь легкая пластиковая игрушка, а так — нормальный тяжелый аппарат, уверенно лежащий в ладони. Хотя тем, кто в свое время восторгался низким весом «пятерки», такой возврат к истокам, скорее всего, не понравится.

То же можно сказать и про материалы. Крышка маркая и не терпит фамильярностей; если вы не любитель царапин, обращаться с 5c придется аккуратно, а лучше сразу купить чехол. Причем брать советуем либо прозрачную, либо фирменную «дырчатую» модель, дабы не скрывать расцветки своего аппарата, ведь главная особенность 5c — наличие не только белой версии, но еще и зеленой, и красной, и голубой, и желтой. Выбирай — не хочу, жаль панели несменные.

Отметим, что управление в 5c не изменилось. На левом боку стоят две круглые «громкости», рядом слайдер перевода в режим вибрации, сверху — «включение». На нижней грани нашел свое место фирменный разъем Lightning для зарядки и общения с компьютером, там же встали 3,5-мм джек, динамик и микрофон. Ну а на левой стороне в гордом одиночестве расположился слот под SIM-карты (формата nano), открываемый нажатием иголки или комплектной скрепки.

Вечно молодой

Железная начинка досталась по наследству от «пятерки». Во главе угла стоит прошлогодний чип **Apple A6**. При прямом

НЕ ДОРОЖЕ ДЕНЕГ

О том, что Apple будет выпускать сразу несколько телефонов в год, судачили, как нам кажется, чуть ли не с появления первого iPhone, то есть больше шести лет. И когда в 2013-м предположения подтвердились, а в Сеть начали уплывать изображения 5c, многие тут же решили — Apple пришел конец, компания теряет рынок и готовит бюджетный пластиковый аппарат. Самое интересное, главным для многих стало слово «бюджетный». Уж не знаем, с какой стати, но до официального анонса всем казалось, будто новинку начнут раздавать если не даром, то как максимум просить за нее тысяч пять-шесть рублей. Причем все настолько в это уверовали, что после презентации и обнародования для США цены в 17 500 рублей против 20 700 за iPhone 5s на Apple хлынули потоки… скажем так, критики.

Да, конечно, потенциальных покупателей можно понять, полгода по форумам рассуждали, как классно купить дешевый iPhone, а тут — на тебе, новинка ни разу не бюджетная. Хотя, если хорошенько подумать, Apple все сделала как всегда, и ругать ее было несправедливо, ведь компания всегда выпускала по два телефона одновременно.

Представляя новую модель, она оставляла на рынке ее предшественника, скидывая его цену ровно на 3200 рублей. То есть настолько же, насколько iPhone 5c дешевле топового 5s. И это справедливо, ведь пластиковая модель — это и есть подешевевшая «пятерка», которая по сложившейся традиции Apple ну никак не могла стоить меньше. Интересно еще и соотношение продаж iPhone 5c к 5s — примерно то же, что в свое время и для 4s с iPhone 5: один к двум. Конечно, это не официальные данные, но заверения аналитиков, пусть и с опаской, можно принять на веру.

А вот необычно для Apple, что после появления 5c старая «пятерка» пропала из магазинов компании. И хотя этих аппаратов предостаточно на складах, приобрести их можно только у ресселеров, причем со скидкой 3200 рублей.

Тем, кто сейчас подумал «как же все запутано», скажем: да, так оно и есть, но вся эта кутерьма с переименованиями и новыми корпусами далеко не случайна. Второй, оригинальный, телефон Apple был нужен для того, чтобы показать рекордные продажи. Как это ни печально, но iPhone действительно теряет покупателей, и если бы компания выпустила только iPhone 5s, то в пресс-релизе не удалось бы написать «продажи новых моделей iPhone 5s и iPhone 5c превысили рекордное количество в 9 миллионов устройств всего за 3 дня после начала продаж». По нашему мнению, будь у фирмы только одно устройство, оно бы не смогло перебить показанные в 2012-м пять миллионов для iPhone 5, а Apple уже привыкла сообщать о рекордах и отказываться от них пока не готова. Да, кстати, чтобы вы не слишком сильно охали при виде таких огромных чисел, как 9 миллионов телефонов в пресс-релизе, — это не покупатели, а количество коробок, которые отгрузили в магазины и на склады операторам. Когда же они все найдут своих хозяев — никто не знает.

столкновении с современным 64-бит A7, обосновавшемся в iPhone 5s и новом iPad Air, «старичок», конечно, уже не тот. К примеру, красивых шейдеров и объемного света в Infinity Blade 3 от него не добьешься, а веб-страницы и приложения с ним грузятся чуть медленнее. Но это совсем не значит, что аппарат с завидной постоянностью забывается или замирает в нерешительности, — отнюдь, система работает быстро и даст прикурить многим конкурентам на Android.

А вот что реально расстраивает — 5c не получил таких «флагманских» плюшек, как отдельный процессор для расчета данных с акселерометра, компаса и гироскопа, а также необычных возможностей для камеры, типа slo-mo. Фотомодуль остался прежним — iSight на 8 Мп. По качеству съемки он превосходит большинство соперников, но из интересных режимов у него лишь HDR да «панорама».

Зато экраном младшая модель старшей не уступает. Радоваться факту или нет — не знаем, по сравнению с передовиками на Android местные 640x1136, размазанные по четырем дюймам, выглядят слабовато. Хотя к качеству картинки и углам обзора, выдаваемым IPS-матрицей, не придерешься.

Еще одна родовая черта 5c/5s — ситуация с LTE в России. Работать в сетях четвертого поколения аппараты вроде как умеют, но у нас этого делать не хотят. По некоторым данным, блокировка исходит от самой Apple. Дело в том, что инфраструктура наших сетей такова, что иногда до телефона, находящегося в режиме LTE, банально невозможно дозвониться из сетей 3G/2G. Понятное дело, виноваты операторы, но при первых проблемах все будут ругать устройство, а Apple такая «реклама» не нужна. Как скоро наша «большая тройка» решит все технические вопросы — пока не известно.

• • •

В итоге у 5c перед iPhone 5 всего два преимущества — камера на передней панели и аккумулятор. Фронтальный модуль прибавил в размерах, обеспечив расширенный угол обзора, а также обзавелся улучшенной технологией задней подсветки (для любителей поболтать в Skype под одеялом). Батарея стала пусть и ненамного, но более емкой: если забыть про игры, интернет и навигацию, на одном заряде реально протянуть дня два-три. В интенсивном режиме — будьте добры вечером поставить на зарядку, правда, теперь можете это сделать не в десять, а, скажем, в одиннадцать часов.

Стоит ли оно того, чтобы предпочесть новинку «пятерке», — сложный вопрос. Прошлогодний флагман легче, да и корпус у него получше — в конце концов, пластик, даже в пяти расцветках, не идет ни в какое сравнение с металлом. Конечно, с iPhone 5 придется отказаться от LTE, но непонятно, когда он появится и у 5c. В остальном модели равноправны, и брать можно ту, что больше нравится. ● *Леонид Клюев*

ИГРОМАНИЯ БЛАГОДАРИТ

Магазин applejesus.ru за предоставленный на тесты Apple iPhone 5c

+ ПЛЮСЫ +

+ пять цветов на выбор
+ высокая производительность
+ улучшенная фронтальная камера

— МИНУСЫ —

- отсутствие опции на 64 ГБ
- проблемы с LTE в России

УМНЫЙ СОФТ

Тестирование смартфона LG G2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.2.2
- **Дисплей:** 5,2 дюйма (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 800 (4 ядра, 2,26 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Камеры:** 2,1 Мп (фронтальная), 13 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM
- **Аккумулятор:** 3000 мАч
- **Размеры:** 13,8x7,1x0,9 см
- **Вес:** 143 г
- **Цена:** 24 990 рублей

Многие не понимают прелести больших телефонов: в карман не лезут, в руку не помещаются, да и вообще — что с «лопаты» взять? Признаться, мы тоже так думали, но ровно до того момента, как познакомились с LG G2. Полтора месяца использования — и мы уже не можем воспринимать аппараты с экранами меньше 5 дюймов, а все из-за того, что инженеры очень грамотно подали столь большую диагональ.

Знакомимся

Дизайном новинка вряд ли кого удивит — пластиковый прямоугольник с закругленными углами и стеклянной лицевой панелью. От сонма конкурентов LG G2 отличают лишь некоторые характерные признаки. Для начала — отсутствие кнопок на торцах. Две «громкости» и «включение» переехали на заднюю крышку, под глазок камеры.

Насколько это практично, сказать сложно. Кому-то прям очень нравится, кому-то — нет. Как нам кажется, зависит от ситуации. Если телефон свободно лежит в ладони, упираясь в нее одним из нижних краев, тогда все нормально: указательный палец располагается аккурат над управлением. Но когда едешь в метро и, переживая, как бы не свистнули дорогую игрушку, обхватываешь ее всей пятерней — дотянуться до клавиш уже трудновато. Аналогичная кутерьма с расположенным на нижнем торце внешним динамиком. Положив трубку на столешницу, его не перекроешь и всегда услышишь звонок; смотря же фильм или играя, можно невзначай приглушить громкоговоритель ладонью и остаться без аудио.

Зато нам очень понравилось качество передней и задней панели. На ярком свету кажется, будто пластмассовая спинка сделана из шлифованного наискосок металла, хотя на самом деле она залакирована и отлично отполирована. Причем настолько, что практически не задерживает ни грязи, ни отпечатков: протер запястьем, и чисто. То же и с фронтальной частью — по местному Gorilla Glass палец буквально летает.

Сразу скажем, на цепкости это не сказалось, в ладони аппарат лежит более чем уверенно. Хотя на последнее скорее влияют габариты. Для телефона с 5,2-дюймовым экраном LG G2 вышел невероятно компактным. Благодаря рекордно тонким боковым рамкам (какие-то 2,6 мм) он лишь на пару миллиметров выше Galaxy S3, а у того, напомним, дисплей всего 4,8 дюйма.

Удобнее

Впрочем, все это цветочки, нашу любовь LG G2 завоевал надстройками интерфейса. Так, для активации системы необязательно тянуться к «питанию», можно два раза стукнуть по лицевой части. Штука удобная и смертельная для всех остальных смартфонов: когда LG G2 был отдан, мы еще долго барабанили по стеклу нашего iPhone. Бывало, и переворачивали мы последний, пытаясь отклонить входящий вызов, или подносили аппарат к уху, дабы сразу ответить на звонок. В общем, мелких полезностей, к которым быстро привыкаешь, в LG G2 хватает.

В их список входит и настраиваемая полоска кнопок внизу экрана. Родные для Android «Назад», «Меню» и «Домой» разрешается чередовать, а при необходимости добавлять к ним вызов шторки уведомлений, чтобы не тянуть палец в верхний угол.

Здорово преобразили в LG клавиатуру. Для упрощения работы на большом дисплее литеры смещаются к правой или левой стороне, а в стандартный комплект добавлен верхний «цифровой» ряд — при наборе не надо менять раскладки. Упрощает печать и умный буфер, обученный хранить не один, а несколько кусков «скопированного» текста.

Под стать ему программный трей Slide Aside. Если в приложении провести тремя пальцами по горизонтали, оно свернется, но при этом останется активным. Зачем оно надо, мы так и не поняли, но функция занятная. А вот реально полезная вещь: часть ПО, вроде браузера, калькулятора и видеопроигрывателя, умеет функционировать в оконном режиме, поверх другого софта.

В восторге мы были и от реакции трубки на подключение наушников. Как только в LG G2 вставляется 3,5-мм джек, внизу экрана вылезает список программ, в который по умолчанию включены плеер, видеопроигрыватель, YouTube и телефон. Естественно, набор можно расширить, добавив к нему, например, встроенное FM-радио или пульт ДУ. Для работы последнего на верхнем торце корпуса стоит ИК-порт.

Железо

За плавную работу всей этой кучи возможностей отвечает четырехъядерный процессор **Qualcomm Snapdragon 800** частотой 2,2 ГГц. В помощь ему стоят 2 ГБ оперативной памяти, а также специальная видеопамять, позволяющая дисплею поддерживать статичное изображение, не обращаясь к графическому чипу. Последний, надо заметить, не из слабых — **Adreno 330** — и тянет абсолютно все игры из местного Google Play.

Они, кстати, в LG G2 требуют массу ресурсов, ведь родное разрешение IPS-матрицы составляет 1080x1920. А это не только потрясающая четкость картинки и отличная цветопередача, но и огромная нагрузка на железо. Отметим, что у LG G2 нет SD-слота — лишь встроенный накопитель на 32 ГБ.

Быт

Камер, как и положено топовому смартфону, две. Фронтальный модуль выдает 2,1 Мп, обеспечивает более или менее приличную картинку, может похвастаться опцией «красивое лицо», скрывающей изъяны кожи, прыщи и половину черт.

Основной же сенсор, расположенный сзади и прикрытый сапфировым стеклом, получил 13 Мп, а заодно вооружился активной стабилизацией и многоточечным автофокусом. Снимает оптика неплохо, но до грандов индустрии не дотягивает. При слабом освещении фотографии замыливаются, а цвета теряют сочность. Зато при ярком свете LG G2 не уступает ни Galaxy S4, ни iPhone 5s, а по количеству разных режимов, думаем, даже переплюнет их. Помимо общепринятых «панорам», HDR и «спорт», у него есть такие оригинальные штуки, как круговая съемка, захват одновременно с двух объективов и удаление из кадра движущихся объектов.

Также в преимуществах LG G2 значится поддержка всех возможных стандартов беспроводной связи, начиная с Bluetooth и NFC и заканчивая GPS с LTE. Последний уверенно работает в наших сетях и демонстрирует приличную скорость закачки. Что касается стабильности приема сигнала — к ней никаких претензий.

Еще новинка однозначно может похвастаться временем работы. В тонкий корпус инженеры уместили аккумулятор емкостью 3000 мАч. Удалось это благодаря особой ступенчатой структуре батареи, заполнившей все пустующие полости. В итоге при интенсивном использовании (без фильмов и игр) телефон спокойно живет полтора дня, в то время как при той же нагрузке прямые конкуренты не добираются и до следующего утра.

+ ПЛЮСЫ +

+ отличный дисплей
+ высокая производительность
+ качественная сборка и полировка
+ множество программных надстроек
+ хороший звук
+ поддержка LTE
+ долгое время работы

— МИНУСЫ —

– не поддерживает карты памяти
– камера не любит плохие условия съемки

Думаем, многие сейчас ждут, что в конце статьи мы начнем перечислять мелкие недостатки LG G2, однако этого не будет. За полтора месяца использования у нас не возникло ни одной мало-мальски серьезной претензии. Да, камера не самая сильная в своем сегменте, а на необычное расположение кнопок можно поругаться, но на этом все. В остальном трубка достойна самой дорогой нашей награды — «Выбор редакции». ● ***Дмитрий Колганов***

ОГРАНИЧЕННОЕ ИЗДАНИЕ

Тестирование игрового компьютера HyperPC Level 10 Limited Edition

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6-4 ГГц, L3-кэш 15 МБ)
- **Охлаждение:** CBO Thermaltake Water 2.0 Performer
- **Материнская плата:** ASUS Rampage IV Extreme (ATX, Intel X79 Express, Socket LGA2011, 8x DDR3-1066/1333/1600/1800/2133/2400 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe 3.0 x16, PCIe 3.0 x8, PCIe 2.0 x1, 4x SATA Rev.3, 4x SATA 2, RAID 0, 1, 5, 10; PS/2, 4x USB 3.0, 8x USB 2.0, 2x eSATA Rev.3, LAN, S/PDIF-out, аудио)
- **Память:** 4x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator Platinum
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX TITAN (837-876/6008 МГц, 6 ГБ, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)
- **Твердотельный накопитель:** 240 ГБ ASUS RoG RAIDR (чтение — 830 МБ/с, запись — 810 МБ/с)
- **Жесткий диск:** 2x 4 ТБ Western Digital Caviar Black (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)
- **Оптический привод:** Pioneer BDR-208DBK (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
- **Звуковая карта:** ASUS Xonar Phoebus
- **Блок питания:** Thermaltake Grand, 1200 Вт
- **Корпус:** Thermaltake Level 10 Limited Edition
- **Дополнительно:** Windows 7 Ultimate 64-bit
- **Цена на ноябрь 2013 года:** 294 000 рублей

Любимое занятие прожженного железячника — походить по компьютерным магазинам и полюбоваться системами в сборке. Чего только не творят народные умельцы! И объявляют ПК со встроенной графикой игровым, и строят рабочие станции на слабеньких Core i3, и даже умудряются продавать платы AMD как идеальный вариант к мониторам с NVIDIA 3D Vision. Однако далеко не всем мастерам надо оторвать руки и отправить в пожизненную ссылку на консервный завод — есть компании, делающие свою работу на совесть. Так, недавно нам на глаза попался **HyperPC Level 10 Limited Edition** в одноименном корпусе от **Thermaltake** и с двумя **GeForce GTX TITAN** на борту — взяли на тесты не раздумывая.

Броня крепка

Конечно, такая прыть связана не с парой видеокарт общей стоимостью в 70 000 рублей, с этим дуэтом мы с вами уже давно знакомы. Толчком к действию послужил корпус. Thermaltake Level 10 был создан в 2010 году при поддержке **BMW Group DesignworksUSA** и своим видом покорил, кажется, всех журналистов мира. В основу монстра положена концепция Open Compartment Architecture — идея быстрого доступа ко всем основным компонентам системы.

На мощной вертикальной стойке высотой 67 см и длиной 61 см закреплены девять изолированных отсеков с откидывающимися крышками: шесть для жестких дисков и по одному на дисководы, материнскую плату и блок питания. Конструкция выглядит потрясающе и до сих пор впечатляет неподготовленных гостей, ведь, несмотря на приличный возраст, живьем махину мало кто видел — очень уж дорога. А уж про версию Limited Edition вообще молчим. В белой раскраске, выбранной HyperPC, этих моделей вышло всего триста штук, и каждая получила индивидуальный номер — нам, например, попался «148».

Впрочем, уникальность Level 10 не только во внешних данных. Из-за своей, мягко говоря, необычной компоновки он крайне труден в сборке, и, пока мы упаковывали в него наш тестовый стенд, с нас семь потов сошло. Сложности были буквально со всем: и с поиском длинных проводов, и с подбором кулеров нужной высоты, и с банальной установкой БП. А сколько сил и времени понадобилось на сборку системы, предложенной HyperPC, — даже представить страшно.

Внутри

В основной отсек установлена материнская плата **ASUS Rampage IV Extreme**. Это здоровая EATX на базе чуть устаревшего, но все еще мощного чипсета **Intel X79 Express**. Так, наш образец может принять до восьми планок памяти общим объемом 64 ГБ и с максимальной скоростью 2400 МГц. Хватает и разъемов расширения — два полноскоростных PCIe x16, три PCIe x8 и один PCIe x1.

На возраст логики намекают интерфейсы SATA Rev. 3 и USB 3.0. По современным меркам их маловато — по четыре штуки каждого. В качестве компенсации в наличии восемь USB 2.0 и четыре SATA 2. А вот в чем модели не откажешь, так это в богатстве настроек. При желании разогнать можно все — инструментов у ASUS, традиционно, пруд пруди, можно даже местный UEFI не посещать.

Выбрали материнку не просто так — сокет занял шестиядерник **Intel Core i7-4960X** частотой 3,6 ГГц, возможностью автоматического разгона до 4 ГГц и поддержкой

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike, Extreme)

Graphics	Physics	Score
9 091	15 983	8 270

Unigine Heaven Benchmark 4.0 (1920x1080)

FPS	Scores	
109,2	2605	

Unigine Valley 1.0 (1920x1080)

FPS	Scores	
103,4	4569	

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX11)

Настройки	1920x1080	2560x1440
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	200,7	127
VeryHigh, AF 16x, AA 4x	170,7	106,3

Hitman: Absolution

Настройки	1920x1080	2560x1440
Ultra, AF 16x, AA 4x	82,9	77,5
Ultra, AF 16x, AA 4x	80,1	54,7

Tomb Raider

Настройки	1920x1080	2560x1440
High, AF 16x, AA 4x	112,3	74,4
High, AF 16x, AA 8x	91,4	58,2

Metro: Last Light

Настройки	1920x1080	2560x1440
VeryHigh, AF 16x	71	48
VeryHigh, AF 16x, Adv. Physics	61	42

Crysis 3

Настройки	1920x1080	2560x1440
Max, AF 16x, AA 4x	75,2	57,8
Max, AF 16x, AA 8x	68,5	44,2

BioShock Infinite

Настройки	1920x1080	2560x1440
UltraDX11, AF 16x, AA 4x	160	119,1
UltraDX11, AF 16x, AA 8x	160,2	118

дюжины виртуальных потоков. С охлаждением поступили интересно. Поскольку у корпуса жесткое ограничение на высоту радиаторов и мощные башни не умещаются, в HyperPC взяли СВО **Thermaltake Water 2.0 Performer**. Помпу и вентилятор закрепили на задней стенке, на месте корпусной вытяжной вертушки.

Водянка, надо заметить, не только позволила камню дольше находиться в режиме Turbo Boost 2.0, но и оставила свободными слоты под память. В них HyperPC воткнула четыре планки **Corsair Dominator Platinum DDR3-2133 МГц** с охлаждением в виде подсвечивающегося синим радиатора и общим объемом 32 ГБ.

Нестандартно в HyperPC подошли к выбору накопителей. Под систему выделили твердотельный **ASUS RoG RAIDR** на 240 ГБ. С компьютером он общается по PCIe x1 и демонстрирует впечатляющую скорость чтения и записи в 830/810 МБ/с, то есть примерно на треть выше, чем обычные SSD, подвешенные на SATA Rev.3. Естественно, без классических HDD не обошлось — в наличии два **Western Digital Caviar Black** емкостью по 4 ТБ и скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Для сохранения домашних архивов есть еще резак Blu-ray — **Pioneer BDR-208DBK** — а любителям качественного звука предлагается дискретная плата **ASUS Xonar Phoebus**.

Ну и наконец, венчает систему пара NVIDIA GeForce GTX TITAN, самых дорогих видеокарт на рынке. Питаются они от блока **Thermaltake Grand** на 1200 Вт. Что примечательно, все кабели у него белые — в цвет корпуса, — и смотрится это очень гармонично.

Тестирование

Учитывая мощность нашего подопытного, подсовывать ему FullHD-монитор мы постеснялись — подключили 27-дюймовую панель **iiyama XB2776QS** с качественной IPS-матрицей, поддерживающей разрешение 2560x1440. Таким образом, по сравнению с обычными 1920x1080 мы увеличили нагрузку почти на две трети. Однако поставить карты на колени не получилось.

Компьютер с честью выдержал все испытания и даже в **Metro: Last Light** со включенным сглаживанием и PhysX показал 42 кадра в секунду. Примерно столько же в 2560x1440 выдал и **Crysis 3**. Про остальные тестовые проекты можно не упоминать — не меньше 50 fps.

●●●

Многие сейчас скажут: «Да дайте мне 300 000 рублей, и я подготовлю систему не хуже!» Согласны, но особенность Level 10 Limited Edition — в его уникальности и тщательности сборки. Видно, что разработчики не просто понабрали могучего железа и запихнули в корпус, а со всем тщанием подошли к выбору компонентов и попутно решили массу нетривиальных мелких задач, вроде грамотного охлаждения процессора и разводки кабелей. ● *Дмитрий Колганов*

IGROMANIA BOX

Собираем собственную игровую консоль на базе Shuttle XPC SH87R6

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i5-4570S (Haswell, Socket LGA1150, 4 ядра, 2,9-3,6 ГГц, L3-кэш 6 МБ)
- **Охлаждение:** I.C.E.
- **Материнская плата:** Intel H87 Express (Socket LGA2011, 4x DDR3-1066/1333/1600 МГц до 32 ГБ, PCIe 3.0 x16, PCIe x1, 4x SATA Rev.3; 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA Rev. 3, LAN, S/PDIF-out, аудио)
- **Память:** 2x 2 ГБ DDR3-2100 МГц Kingston HyperX
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX TITAN (837-876/6008 МГц, 6 ГБ, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)
- **Твердотельный накопитель:** 64 ГБ Kingston SSDNow (чтение — 250 МБ/с, запись — 145 МБ/с)
- **Жесткий диск:** 2 ТБ Hitachi GST Deskstar 7K2000 HDS722020ALA330 (SATA 2, 7200 об/мин, 32 МБ)
- **Блок питания:** 300 Вт Shuttle 85R-PC6100-1000
- **Корпус:** Shuttle R6 (2x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x 3,5-мм джек)
- **Дополнительно:** Windows 8 Pro 64-bit
- **Цена Shuttle XPC SH87R6:** 15 000 рублей
- **Цена Igromania Box на ноябрь 2013 года:** 24 100/58 100 рублей с/без видеокарты

Правильно говорят: «Лень — двигатель прогресса». В очередной раз поддавшись древнему чувству, нашептывающему «не вставай с дивана, давай поиграем в Tomb Raider на PS3», мы были настолько удручены качеством картинки на приставке, что решили — с этим надо как-то бороться. Нет, не с ленью и продавливанием дивана, а с графикой. Думаете, стали ждать новое поколение или мифическую Valve Steam Machine? Ничего подобного — мы тоже можем понабрать компьютерного железа и дать ему громкое имя. И пока на соседних страницах активно обсуждают PlayStation 4, мы, в «Железном цехе», расскажем про **Igromania Box**, нашу собственную игровую консоль.

Вводная

Вообще, когда идея нас только посетила, мы, грешным делом, думали взять тестовый стенд, джойстик и подключить все к домашней плазме. К счастью, гордость не позволила, ведь нам хотелось красоты, бесшумности и удобства. А это — поиск обечайки, соответствующего наполнения и, конечно же, настройка софта.

С первой парой пунктов мы предполагали поэкспериментировать и с юношеским максимализмом, подкрепляемым возможностями редакции, набрать разных корпусов, тихоходных кулеров и пассивных блоков питания. Но, прикинув, что обо всем этом придется написать, а вам осилить как минимум страниц десять вступительного текста, решили — ну его. Нашли «полуфабрикат» и перешли к самому интересному.

Первый элемент

В качестве стартовой площадки назначили barebone-систему **Shuttle XPC SH87R6**. Это частично готовый компьютер, в который требуется добавить память, видеокарту, жесткий диск и, по желанию, оптический привод. Понятно, взяли этот экземпляр не потому, что кто-то уже прикрутил пару болтов и вставил четыре провода, — привлекли нас продуманная начинка и внешний вид.

В интерьере, рядом с телевизором, корпус **Shuttle R6** смотрится гармонично. Строгий кубик черного цвета с лицевой панелью из глянцевого пластика, парой серебристых кнопок и синих светодиодов. Сверху фронтальной части расположилась откидывающаяся крышка дисковода. В самом низу — декоративная заглушка, скрывающая аудиоразъемы и две пары USB 2.0 и USB 3.0.

Не подвели и размеры — 22x19x33 см. Математики скажут, что на фоне 30x5x27 см у PS4 это адски много. Но мы с ними не согласимся, пропорции у железок слишком разные. Японская консоль скорее DVD-плеер, наша — крутой медиацентр.

Первая радость

Основным нашим требованием к начинке была не столько ее мощность, сколько готовность к принятию любого типа железа, и XPC SH87R6 по этому пункту нас устроил более чем.

На дне корпуса у него расположена материнская плата на чипе **Intel H87 Express**. В ее распоряжении сокет LGA1150, четыре слота оперативной памяти DDR3-1600 МГц, столько же SATA Rev. 3.0 и по одному PCIe x16 и PCIe x1. Порадовал чипсет и набором разъемов на панели ввода/вывода: четыре USB 2.0, два USB 3.0, eSATA, LAN, DVI, HDMI, пять 3,5-мм джеков и S/PDIF. Думаем, те, у кого хоть раз садился джойстик PS3, когда к последней были подключены камера и внешний HDD, — нас поймут без лишних слов. Всем остальным напомним: даже на PS4 японцы ставят всего два USB.

Еще одним плюсом в копилку Shuttle стали четыре варианта поставки: без камня или с уже установленным Core i3, i5 или i7. Гнаться за топом нам не хотелось. Для консоли не особо важно, умеет она рассчитывать ядерные реакторы или нет, а вот цена и энергопотребление — параметры стоящие. В связи с этим выбрали мы систему на **Core i5-4570S**. Это четыре ядра Haswell частотой до 3,6 ГГц и встроенный движок конвертации видеофайлов Intel Quick Sync, здорово помогающий при переводе видео в мобильные форматы.

Дополнительным доводом в пользу XPC SH87R6 было избавление от поиска кулеров. Компьютер поставляется с уже закрепленной СО **I.C.E.**, радиатор и вентилятор у нее расположены на задней стенке корпуса, а от камня к ним идут три никелированных медных теплопроводных трубки. Не сказать, что система поражает производительностью, но в тишине ей не откажешь, да и температуру чипа она удерживает в разумных пределах.

Зато что нас чуть не остановило при заказе — это блок питания. Он встроенный и на бумаге выдает всего 300 Вт, для наших планов могло не хватить. В сторону «брать» чашу весов склонил сертификат 80 Plus Bronze, обещающий кинуть заявленные ватты не на обогрев комнаты, а на питание железа.

Собираем

Сборку нашей консоли мы начали с накопителей. Официально их сюда влезает две штуки, но если отправить на свалку дисковод, то через переходник поместится и три HDD. Располагать их предлагается в съемной корзине, закрепленной на раме корпуса двумя болтами. Проявлять чудеса гибкости и пытаться приладить железки напрямую в Shuttle R6 не стоит. Мы попробовали — получилось, но вытягивать разъемы все равно пришлось, так как под ними находятся слоты под оперативку.

Кстати, поставили мы всего два хранилища — **Kingston SSDNow** на 64 ГБ и вместительный HDD на 2 ТБ. Заметим, что твердотельник — не роскошь, а суровая необходимость. Вначале мы хотели обойтись одним классическим накопителем, но его бесконечный скрип настолько достал, что под беспокойную **Windows 8 Pro 64 bit** взяли SSD без подвижных деталей — помогло.

Что же касается оперативки, в ограниченное пространство корпуса мы умудрились запихать две наших **Kingston HyperX DDR3-2100 МГц** с внушительными радиаторами. Пришлось, правда, чуть помучиться и аккуратно развести проводку, идущую от материнки к кнопкам и внешним портам USB, но с задачей справились, и Shuttle за это большое спасибо…

Видео

…Его же мы скажем за место под видеокарту. Как уже было отмечено, глубина Shuttle R6 составляет 33 см, и все они отданы под платы расширения. А это значит, внутри помещаются самые мощные разработки как NVIDIA, так и AMD.

Выбирая между ними, мы хотели предпочесть Radeon R и получить новый API Mantle с аудиодвижком TrueSound, но потом передумали. Как ни крути, а засунуть в маленький корпус чип с рабочей температурой 95 градусов Цельсия и скоростью вертушек 2650 об/мин — не совсем разумно. Так что в ход пошла гораздо более холодная **GeForce GTX TITAN**.

Дабы не шокировать вас выбором на 34 000 рублей, сразу оговоримся: реально обойтись и более дешевым вариантом. Практически все телевизоры сейчас работают в Full HD, а выжать в этом разрешении комфортные 30 fps с максимальными настройками графики и сглаживанием можно и из GTX 780 или GTX 770. Конечно, некоторые вспомнят, что и Microsoft, и Sony говорят про Ultra HD на своих консолях, но, скорее всего, это просто слова.

Приставки построены на железе AMD, а последняя на презентации Radeon R призналась в отсутствии контроллеров для разрешений будущего. Да и, положа руку на сердце, ни Xbox One, ни PS4 не потянут столь огромное количество пикселей. В общем, ситуация такая же, как и с Full HD для PS3 и Xbox 360, — заявить заявили, а добавят лишь в ограниченном списке игр. Впрочем, не будем отвлекаться и вернемся к нашей теме.

GTX TITAN в корпус вошел без проблем, а вот с питанием чуть повозились. Плата требует две вилки PCIe — на 8 и 6 pin. У местного БП есть только вторая, первую мы получили при помощи переходника с MOLEX (обычно идет в комплекте с видеокартой).

Еще одна трудность была связана с двухслотовой системой охлаждения GTX TITAN — она перекрыла нам разъем PCIe x1 и поставила крест на планах установить топовую звуковую плату. Конечно, будь у нас ресивер, вопросов не возникло — кинули бы звук по HDMI, — но в отсутствие продвинутой техники пришлось воспользоваться другим методом. Аудио мы отправили по оптическому кабелю на колонки Edifier R2800.

Ключ на старт

Честно, когда мы завернули последний болт в нашей консоли, в голове крутились слова известного анекдота «а теперь со всей этой фигней мы попробуем взлететь». Однако нажатие кнопки — и старт удался с первой попытки. Впрочем, радоваться было рано.

Набрать и запустить систему — начало пути. Самым сложным было научиться ею управлять, и делать это с комфортом. Альтернатив Windows сейчас особых нет, а она, мягко говоря, слабовато заточена под использование в таких вот разработках, как наша: ОС подавай стол,

клавиатуру и мышь. Казалось бы, бери для дивана беспроводные модели и не мучай людей. Но вечно держать рядом с местом отдыха полуметровый кусок пластика и твердый коврик для грызуна в наши планы не входило — стали искать другие варианты.

Наиболее простым в общем управлении Windows оказалось избавление от мышки. Поскольку лично мы делали чисто игровую машину с возможностью проигрывания фильмов, то нам нужен был лишь поверхностный контроль. И для этого как нельзя лучше подошел пульт ДУ **Rikomagic MK702II**. На одной его стороне — универсальная «лентяйка» для телевизора, ТВ-приставки и колонок (программируется на счет раз). На другой — полноценная QWERTY-клавиатура, разрешающая набирать запросы в браузере, вбивать пароли и кратко отвечать в чате. Плюс ко всему этому в устройство встроена аэромышь. Интегрированный гироскоп позволил нам более или менее сносно возить курсором по экрану.

Чуть сложнее было с выбором управления под игры. С жестким отказом от клавиатуры нам пришлось искать ей адекватную замену. Обнаружили ее на складе **Razer**, у которой есть замечательная штука под названием **Nostromo**. Внешне напоминает перчатку из будущего и может похвастаться 16 программируемыми клавишами, 8-позиционным джойстиком и поддержкой системы профилей. Единственный минус — провод; впрочем, если пользоваться не часто, ничего страшного. Тем же, кто не мыслит себе жизнь с таким обрубком и хочет все кнопки, скажем — в продаже существуют укороченные игровые клавиатуры. Яркий пример — механическая **Cooler Master CM Storm QuickFire Rapid** длиной 35,5 см.

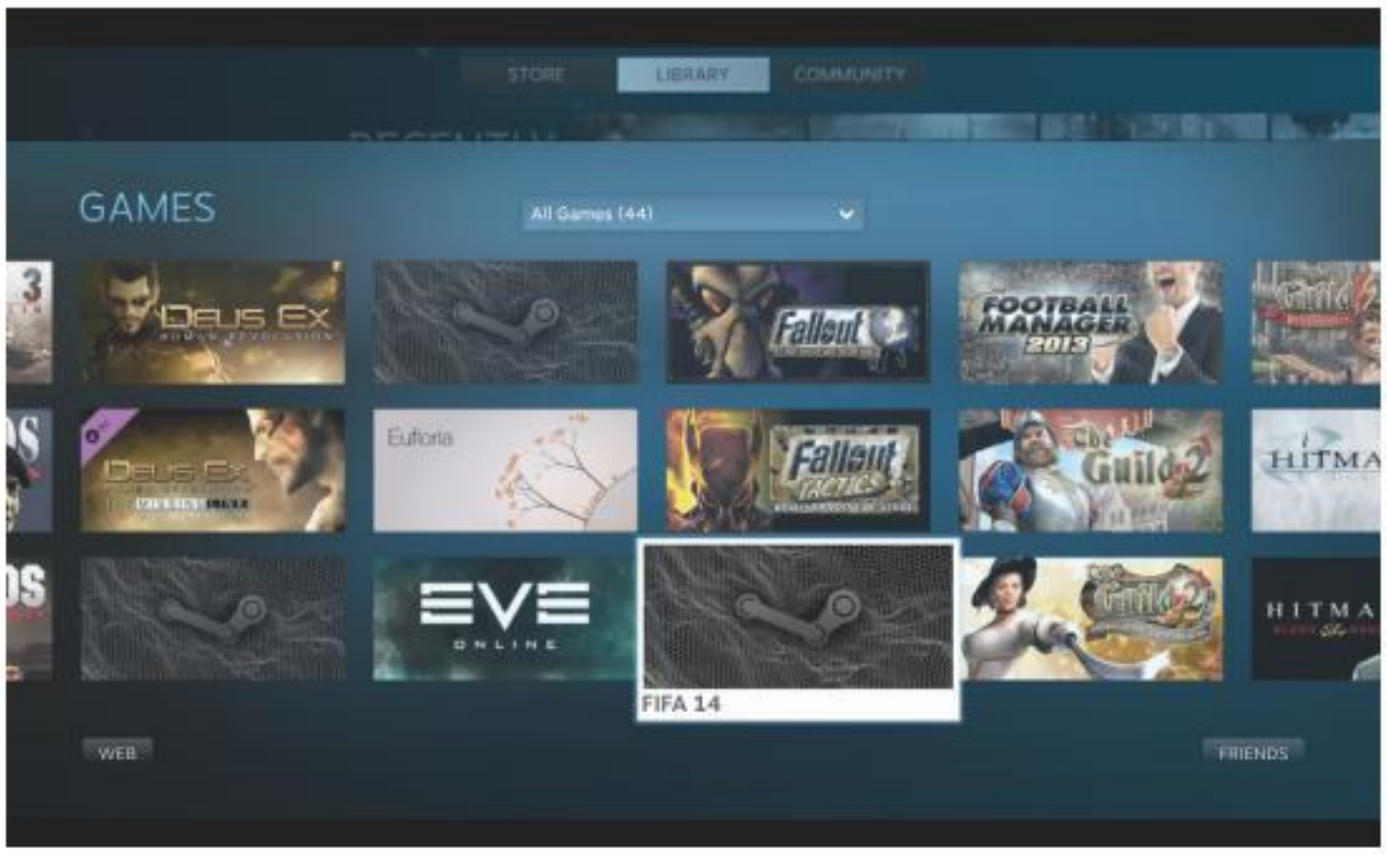
А вот с джойстиком под всякие платформеры и игры от третьего лица особых проблем не возникло. Так как мы уже смирились с наличием кабеля в Nostromo, то выбрали проводной геймпад **Razer Sabertooth** — с поддержкой макросов, гибкой настройкой и отличным позиционированием. Естественно, от провода можно и отказаться — в магазинах куча джойстиков, включая оригинальные **Microsoft Xbox 360 Controller**, общающихся с компьютером «по воздуху». Причем, при большом желании, из любого геймпада можно сделать простенькую мышь. Такое позволяет, к примеру, программа **Xpadder**.

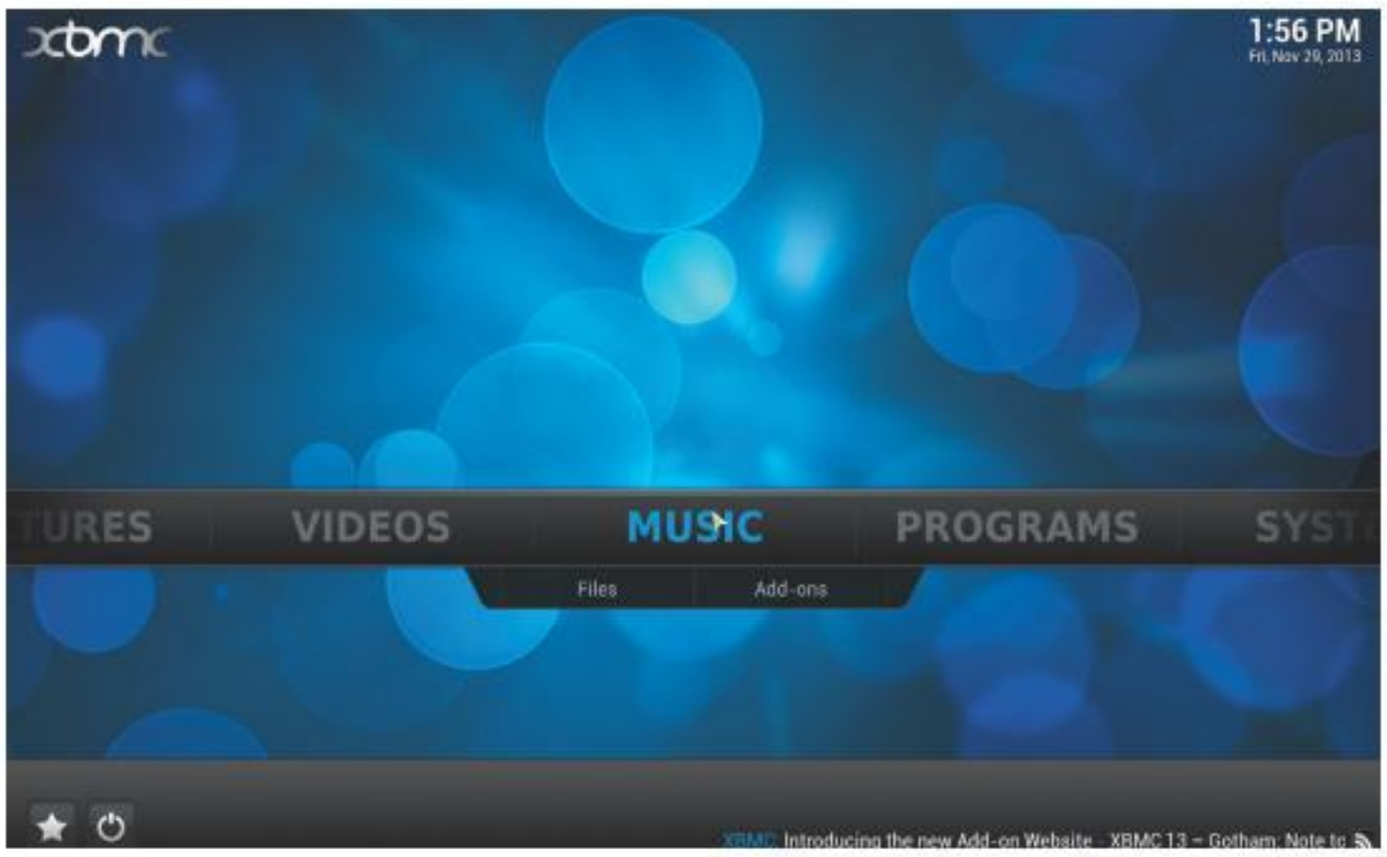
Софт

Еще одним камнем преткновения стал софт. Поскольку мириться с обычным интерфейсом Windows мы не желали, а программиста для создания собственной оболочки нам в редакции не выделили — решили воспользоваться сторонними программами.

Для фильмов, музыки, радио и прочей мультимедийной ереси в качестве эталона была выбрана оболочка **XBMC**. Она превращает Windows в красивую систему с простейшим интерфейсом, умением проигрывать все подряд и сортировать файлы по папочкам, выделяя жанры, стили, исполнителей/актеров и тому подобную каталогизированную мишуру. При этом софт прекрасно координируется с современными гаджетами на Android/iOS, отправляя на них все управление (отличный вариант для тех, кто не хочет покупать отдельный пульт ДУ). А благодаря народной любви XBMC одарен сотнями, если не тысячами аддонов, открывающих доступ и к Facebook, и к «ВКонтакте», и торрентам, и даже эмуляторам старых консолей. В общем, разгуляться есть где, да и настраивается все более чем просто.

Единственный минус XBMC, что для запуска игр он не подходит. Для этого дела мы пристроили **Steam** с его **Big Picture**. Преимуществ у такого подхода сразу несколько. Первое: для полноценного управления хватает обычного геймпада. Второе: запускается этот режим нажатием центральной клавиши «Home» на любом





джойстике. Ну и третье — в Steam можно запихнуть не только его родные программы, но и любое другое приложение, даже если оно привязано к Origin или Uplay. Главное — ввести и сохранить в последних все пароли и логины, тогда с дивана можно вообще не вставать.

Думаем, многие сейчас думают что-то вроде: «Да это не консоль, да там нет эксклюзивов, собрали обычный комп и радуются тут». Да, согласны, мы действительно подготовили стандартный ПК, оснастили его удобным софтом и продумали комфортное управление всем и вся. Но, давайте честно, разве не то же самое провернули в Microsoft и Sony или собираются сделать в Valve? Все одно, только на их машинах стоят собственные операционные системы с искусственно ограниченными возможностями и жестко привязанными к ним играми. У нас же получилась открытая платформа, позволяющая делать с собой все, что захочется. Хотите — играйте, хотите — смотрите фильмы, хотите — общайтесь в Skype, и все это — не вставая с дивана и в знакомой среде, поддающейся гибкой настройке и лишенной каких-либо условностей.

Ну и, конечно же, не можем промолчать про графику. Уже сейчас Igromania Box с видеокартой почти годовалой давности в Battlefield 4 выдает куда лучшую картинку, нежели только что появившаяся PlayStation 4. И пусть говорят, будто количество полигонов — дело десятое, мы самовнушением заниматься не желаем. Антиалиасинг, физика и продвинутое освещение стоят того, чтобы за них заплатить. И нам очень жаль, что ни Microsoft, ни Sony такой опции не предлагают. ● *Дмитрий Колганов*

ИГРОМАНИЯ БЛАГОДАРИТ

Магазин dont.ru за предоставленный на тесты пульт ДУ Rikomagic MK702II

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Выпуск у нас сегодня начинается с грустного — все подорожало. От процессоров и кулеров до блоков питания и мышек. В стороне остались лишь видеокарты. Свежие **Radeon R** не только сами оказались крайне интересными в плане соотношения цены и производительности, но еще и улучшили этот показатель у карт **NVIDIA** — за них стали просить гораздо меньше.

Основные изменения этого месяца

- Оперативная память продолжает огорчать ростом цен во всех категориях. Так что сегодня активно экономим на частотах и таймингах.
- В «Дешево и сердито» и «Смерть тормозам» обновим периферию. Мониторостроители в данной ценовой категории ничего нового пока не придумали, а вот получить несколько дополнительных ватт от акустики вполне реально.
- «Смерть тормозам» на базе процессора Intel — дитя компромиссов. Пришлось урезать все, лишь бы впихнуть в бюджет **Core i5-4570** частотой 3,2 ГГц и при этом не потерять в производительности видеоподсистемы.
- Сплошной праздник в мире топовых видеокарт: скорости растут, цены падают. Теперь **NVIDIA GeForce GTX 770** умещается в базовый бюджет «Займи, но купи!». А за относительно небольшую доплату можно купить **ASUS Radeon R9 280X**.
- **AMD FX-9370** из разряда диковинных зверушек перебрался в базовую конфигурацию «Займи, но купи!» и прекрасно дополнил трехвентиляторную видеокарту **Gigabyte GV-N770WF3-2GD**.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	35 540
Кулер: Thermalright SilverArrow SB-E Extreme (алюм.+медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ)	3200
Системная плата: MSI Big Bang XPower II (XL-ATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 128 ГБ, 7x PCIe x16, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 4x USB 3.0, FireWire, S/PDIF-out, 2x LAN, аудио)	13 220
Память: 8x 8 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M1A1333C9)	24 560
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITANOC-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN, 928-980/6008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	104 760
SSD: 512 ГБ OCZ Vector VTR1-25SAT3-512G (SATA Rev. 3, зап. — 530 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	16 650
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	19 900
Дисковод: Pioneer BDR-S08XLT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	2470
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower (1500 Вт, ATX, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 8x MOLEX, 2x FDD, 4x 6-pin, 4x 8-pin)	9900
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (провод., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZXR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8010
Колонки: Microlab H-600 (5.1, 5x 32 Вт + 110 Вт, 20-20 000 Гц, 80 дБ)	13 600
Мониторы: 3x ASUS VG278HR (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	63 480
Со всеми наворотами:	**344 040**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD FX-9370 (Vishera, Socket AM3+, 4,4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	8100
Кулер: Deepcool ICE WARRIOR (алюм. + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,6-27,6 дБ)	1570
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4150
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2A1600C11	3350
Видеокарта: Gigabyte GV-N770WF3-2GD (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046-1076/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, HDMI, 2x DVI, DisplayPort)	11 550
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2320
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Versa II VO700A1N3N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1670
Блок питания: Aerocool VP-700 Pro (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2300
Системный блок:	**35 550**
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VG248QE (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 350 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт, поддержка 3D Vision)	12 900
Системный блок и периферия:	**60 430**
AMD FX-9370 (Vishera, Socket AM3+, 4,4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3100
Замена видеокарты: ASUS GTX780-DC2OC-3GD5 (NVIDIA GeForce GTX 780, 889-941/6008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, HDMI, 2x DVI, DisplayPort)	10 470
SSD: 120 ГБ OCZ Vertex 3.20 VTX3-25SAT3-120G.20 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	6760
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**83 680**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i5-4670 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7080
Кулер: Deepcool ICE WARRIOR (алюм. + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,6-27,6 дБ)	1570
Системная плата: MSI Z87-G43 Gaming (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4750
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance CMZ8GX3M2A1600C9B	3350
Видеокарта: Gigabyte GV-N770WF3-2GD (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046-1076/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, HDMI, 2x DVI, DisplayPort)	11 550
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2320
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Versa II VO700A1N3N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1670
Блок питания: Aerocool VP-700 Pro (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2300
Системный блок:	**35 130**
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2880
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, аудио 2x 1,5 Вт)	11 850
Системный блок и периферия:	**59 870**
Замена ЦП: Intel Core i7-4770K (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4360
Замена видеокарты: ASUS Radeon R9 280X, MATRIX-R9280X-P-3GD5 (AMD Radeon R9 280X, 1100/6400 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 4x DisplayPort)	10 470
SSD: 180 ГБ Corsair Force GS CSSD-F180GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 525 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	5870
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**83 490**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4460
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/R (алюминий + медь, 92 мм, 2200 об/мин, 21 дБ)	590
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2340
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1333 МГц МГц Corsair CMV8GX3M2A1333C9	2960
Видеокарта: Sapphire HD 7850 OC, 11200-XX-20G (AMD Radeon HD 7850, 920/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5570
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1630
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD K-13BR (ATX, 2x USB 2.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1220
Блок питания: Hipro HPC500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1340
Системный блок:	**20 650**
Мышь: A4Tech F6 V-Track Gaming (3000 dpi, лазерная, проводная)	750
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц)	1650
Монитор: ASUS VE247H (LED, TN, 23,6 дюйма (1920x1080), 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 1 Вт)	6590
Системный блок и периферия:	**30 390**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	800
Замена видеокарты: MSI R7870-2GD5T/OC (AMD Radeon HD 7870, 1050/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1380
SSD: 64 ГБ Transcend TS64GSSD320 (SATA Rev. 3, зап. — 530 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	2770
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**37 620**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-4130 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3900
Кулер: TITAN TTC-NA02TZ/RPW1 (алюминий + медь, 95 мм, 900-2800 об/мин, 31 дБ)	320
Системная плата: MSI H87-G41 PC Mate (ATX, Socket LGA1150, Intel H87, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3070
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1333 МГц МГц Corsair CMV8GX3M2A1333C9	2960
Видеокарта: Sapphire HD 7850 OC, 11200-XX-20G (AMD Radeon HD 7850, 920/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5570
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1630
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD K-13BR (ATX, 2x USB 2.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1220
Блок питания: Hipro HPC500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1340
Системный блок:	**20 550**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1190
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	770
Колонки: SVEN MS-1080 (2.1, 2x 10 Вт + 20 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1850
Монитор: Asus VK248H (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	7560
Системный блок и периферия:	**31 920**
Замена ЦП: Intel Core i5-4440 (Haswell, Socket LGA1150, 3,1 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2490
Замена видеокарты: MSI R7870-2GD5T/OC (AMD Radeon HD 7870, 1050/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1380
SSD: 64 ГБ Transcend TS64GSSD320 (SATA Rev. 3, зап. — 530 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	2770
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**40 920**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5260
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-26,1 дБ)	840
Системная плата: Gigabyte GA-990XA-UD3 Rev. 3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990X/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3450
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2A1600C11	3280
Видеокарта: MSI R7870-2GD5T/OC (AMD Radeon HD 7870, 1050/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6950
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Versa II VO700A1N3N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1670
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1800
Системный блок:	**25 840**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1750
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40-27 000 Гц)	3820
Монитор: BenQ GW2750HM (LED, VA, 27 дюймов (1920x1080), 4 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x2 Вт)	9300
Системный блок и периферия:	**43 340**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2840
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 770 (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046-1085/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4600
SSD: 180 ГБ Corsair Force GS CSSD-F180GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 525 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	5870
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**59 570**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6390
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-26,1 дБ)	840
Системная плата: MSI H87-G41 PC Mate (ATX, Socket LGA1150, Intel H87, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3070
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2A1600C11	2960
Видеокарта: MSI R7870-2GD5T/OC (AMD Radeon HD 7870, 1050/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6950
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD SA-01B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1220
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1800
Системный блок:	**25 820**
Мышь: Razer Abyssus (3500 dpi, лазерная, проводная)	1740
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: SVEN MS-3000 (2.1, 80 Вт, 35-25 000 Гц, пульт ДУ)	4770
Монитор: BenQ XL2411T (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	9760
Системный блок и периферия:	**44 720**
Замена ЦП: Intel Core i5-4670 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	690
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 770 (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046-1085/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4600
SSD: 120 ГБ OCZ Vertex 3.20 VTX3-25SAT3-120G.20 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	3750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**56 680**

ТЕСТ №01

ЯНВАРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Как называется танцевальный спин-офф Persona 4?

А. Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Б. Persona 4: Dancing All Night
В. Persona 4: The Ultimax Ultra Suplex Hold
Г. Persona 4 Arena
Д. Revelations: Persona

❷ Эксклюзивная миссия Metal Gear Solid 5, анонсированная для PS3 и PS4 называется...

А. The Phantom Pain
Б. Ground Zeroes
В. Classic Snake
Г. Deja Vu Mission
Д. VR Missions

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Действие Middle-earth: Shadow of Mordor происходит до событий «Хоббита».

А. Именно так.
Б. Да ну, врете!

❹ Джон Кармак покинул студию id Software.

А. Чистая правда.
Б. id без Кармака? Не верю!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — I've long waited for this moment. With your death, I will find peace.
(«Я давно ждал этого момента. С твоей смертью я обрету покой».)

А. Far Cry 3
Б. Batman: Arkham Origins
В. Call of Duty: Ghosts
Г. The Wolf Among Us: Episode 1 — Faith
Д. Beyond: Two Souls

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Thief
Б. The Elder Scrolls Online
В. Might and Magic X: Legacy
Г. Legend of Grimrock 2
Д. Shadow Warrior (2013)

❼ Самой продаваемой игрой на территории Японии в XXI веке является...

А. New Super Mario Bros.
Б. Wii Sports
В. Pokemon Black 2
Г. Final Fantasy X
Д. Monster Hunter Freedom 3

НАШ ПРИЗ

Игровая гарнитура
Logitech G35
Surround Sound Headset
с тремя программируемыми G-клавишами,
контролем баланса сигнал/шум,
индикатором отключения звука,
полноскоростным и цифровым USB-подключением
www.logitech.com

СКАНВОРД №01

ЯНВАРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Член этой банды - враг Гроув-Стрит		Его несет главный герой Tearaway	→								↓
Железный конь Никко Беллика	→				Помощник Броди в Far Cry 3	→					
4 ↳						Леденая лучница в League of Legends →	1				
Содружество рас в WarCraft		Жанр Need for Speed	→	3							
Кастует заклинания		Правая рука Михаила Фаустина в GTA 4	→								Один из героев The Binding of Isaac
↓		Музыкальное сопровождение в игре	→						5		↓
	Хозяин и господин Плети	→			Русский издатель	→					
				Титул Дейнерис после замужества	→						
↳											
Обладатель бороды и секиры	Летающая угроза Аурбиса	→ 2						Друг Диди в Contrast →	6		

НАШ ПРИЗ

Игровая мышь

Logitech G600 MMO Gaming Mouse

с двадцатью дополнительными клавишами,

тремя предустановленными игровыми профилями

и настраиваемой RGB-подсветкой

www.logitech.com

ФОТОПАМЯТЬ №01

ЯНВАРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Batman: Arkham Origins** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.

Игровая клавиатура

НАШ ПРИЗ

Logitech Gaming Keyboard G105

со светодиодной подсветкой,

шестью программируемыми G-клавишами

и режимом много-клавишного ввода

www.logitech.com

KILLZONE
SHADOW FALL

Издатель Sony **Разработчик** Guerrilla Games

BATMAN ARKHAM ORIGINS

Издатель/разработчик Warner Bros. Interactive

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№11/2013

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ Д (японский запуск PS4 состоится позже ноября 2013 года)
❷ Г (новая игра Ubisoft Montreal называется Child of Light)
❸ Б (Xbox One нельзя использовать в вертикальном положении)
❹ А (PC-версия Diablo 3 будет требовать подключение к интернету даже после закрытия аукциона)
❺ Д (цитата из Dead Space 3)
❻ Д (скриншот из Saints Row 4)
❼ В (мэр Хэвика обвинил Rockstar в очернении его города)

Победитель

Тимур Галиуллин (Дзержинск)

Игровая мышь **A4Tech Bloody V8**
с возможностью выбора режима стрельбы
автоматическим подавлением отдачи и активированным Core3
www.a4tech.ru

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Йохалем, чит, абсурд, Адлер, инфа, Девитт, ЭМИ, Рагнарек, тень, бола, Линкольн, «Довольно». По вертикали: РФ, дан, малютки, «рарка», Кельн, роль, Кано, МП. Ключевое слово: **Вайнвуд**.

Победитель

Дмитрий Краснобаев (Ульяновск)

Игровая клавиатура
SteelSeries Apex [RAW]
с белой подсветкой и семнадцатью программируемыми клавишами
www.steelseries.com

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Saints Row 4)
2, 1, 4, 3

Победитель

Илья Сидоров (Иркутск)

Игровая мышь
A4Tech
Bloody V7
с возможностью выбора режима стрельбы
автоматическим подавлением отдачи и активированным Core3
www.a4tech.ru

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 27.01.2014. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ИГРОВОЙ АЛФАВИТ

Угадай игру по букве из логотипа

Перед вами — наш традиционный большой новогодний конкурс. Вы уже угадывали игры по улыбкам героев, по их одеждам и по оружию. В этот раз мы предлагаем вам опознать игру всего по одной букве из логотипа. Чтобы жизнь не казалась вам медом, далеко не всегда мы брали первые буквы лого. То есть, если вы видите «W», это совсем необязательно означает, что название игры начинается на эту же букву.

Традиционно некоторые игры угадываются очень легко, а над некоторыми придется поломать голову.

Что нужно, чтобы победить?

1. Верно угадать абсолютно все загаданные нами игры.

2. До **27 января 2014** года прислать на ящик **alphabet@igromania.ru** правильные ответы в формате:

A — название игры
B — название игры
C — название игры
...
Z — название игры

3. Первые три участника, абсолютно правильно угадавшие весь игровой алфавит, получат призы.

НАШИ ПРИЗЫ

1 место. PlayStation 4

В представлении не нуждается! Победитель конкурса получает от нас первую консоль нового поколения. Все самое важное, что нужно знать о PlayStation 4, вы можете прочитать в «Центре внимания» этого выпуска «Игромании».

2 место. PS Vita

Портативная консоль от Sony, для которой за время ее существования вышла масса отличных игр. Про многие из них мы неоднократно писали на страницах журнала.

3 место. Игры

Третий читатель, правильно угадавший весь игровой алфавит, получает от нас набор из трех шикарных игр. **«Одни из нас»**, **Gran Turismo 6** и **«За гранью: Две души»**.

В ТЕНИ СЛАВЫ

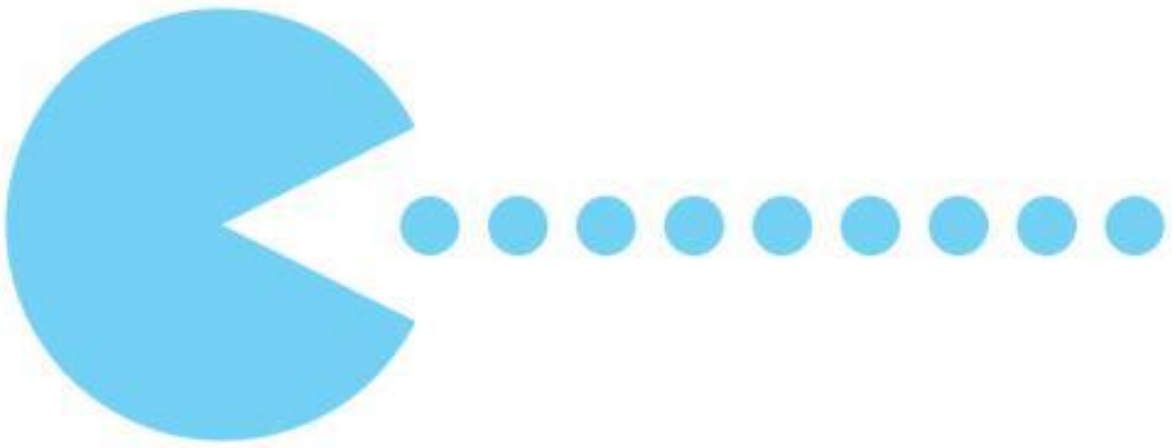
КОНКУРС-УГАДАЙКА

Конкурс-угадайка — своеобразная традиция «Игромании». Те, у кого есть три предыдущих новогодних номера, наверняка знают, о чем идет речь. Вы уже угадывали персонажей по их улыбке и любимому оружию, настало время для задачки посложнее. Этот конкурс мы посвятили бойцам невидимого фронта, тем, без кого главные герои видеоигр в жизни бы не преодолели возникшие на пути препятствия, — их сайдкикам. Славу и почет в основном получают те, кто красуется на обложках дисков, а вот их верные помощники так и остаются в стороне — несправедливо, вы не находите? Редакция «Игромании» решила исправить это досадное недоразумение. Мы отобрали сорок компьютерных персонажей, среди которых вам встретятся как малоизвестные, так и довольно популярные личности (некоторые, пусть и с оговорками, даже тянут на главных героев). Отгадать всех, мы уверены, смогут лишь самые эрудированные наши читатели.

ПРАВИЛА КОНКУРСА

Перед вами — 36 неглавных героев. От вас требуется угадать их имена, а также назвать игровые сериалы, в которых они появились.

Все изображения взяты нами с официальных скриншотов, артов или волпаперов. Так что, если вы лишь догадываетесь, но точно не знаете, как зовут того или иного персонажа и из какой игры он родом, интернет вам в помощь.



КУДА ПОСЫЛАТЬ, КАК ОФОРМЛЯТЬ

Ответы принимаются по адресу ***sidekick@igromania.ru*** до 27 января 2014 года. В заголовке письма должно быть написано — «В тени славы» (без кавычек).

Сам ответ должен выглядеть следующим образом: имя персонажа — соответствующая игровая серия. Их более известных товарищей называть необязательно.

Ответы принимаются как на русском, так и на английском языках.

Письмо с ответом должно выглядеть вот так:
1 — Елена Фишер — Uncharted
2 — Лютик — The Witcher
3 — Ходзи — Shadow Warrior (2013)
4 — Айден — Beyond: Two Souls
и так далее...

Победителями станут трое приславших правильные ответы, которых мы выберем случайным образом. Надеемся, что даже те, кто не выиграет в конкурсе, получат искреннее удовольствие от участия.

НАШИ ПРИЗЫ

EDIFIER

1 МЕСТО

Акустическая система 2.1 —
Edifier S730

Сателлиты и сабвуфер из дерева (MDF 18mm). Магнитное экранирование сабвуфера и саттелитов.
Профессиональный 10-дюймовый сабвуфер.
Два пассивных драйвера с двух сторон. Двухполосные сателлиты с 3 1/2-дюймовым среднечастотным динамиком и с оригинальным твиттером.
Микропроцессорное управление настройками. Коммутируемый вход на 2 источника аналоговых сигналов. Двойной (проводной и беспроводный) пульт ДУ. Проводной пульт с LCD дисплеем.
Выход на наушники на проводном ДУ. Торроидальный трансформатор блока питания повышенной мощности.
Встроенный цифровой декодер и цифровые входы (оптика и коаксиал)

2 МЕСТО

Акустика **Edifier HCS2330** Сабвуфер выполнен по конструктивному принципу «фазоинвертор». Деревянный корпус сабвуфера и сателлитов. Магнитное экранирование. Внешний усилитель.
Удобное расположение органов управления. Сдвоенный вход для одновременного подключения 2-х источников звука.

3 МЕСТО

Колонки для ноутбука с сабвуфером **Edifier MP300 PLUS.** Повышенная мощность сателлитов и сабвуфера.Цифровая система управления громкостью. Алюминиевый сабвуфер цилиндрической формы.

1
2
3
4
5
6
7
8
9

10
11
12
13
14
15
16
17
18

19
20
21
22
23
24
25
26
27

28
29
30
32
31
34
33
36
35

НОВОГОДНИЙ КОМИКС

«Новогодний комикс» — наш конкурс-старожил, мы проводим его вот уже в четвертый раз. Правила все те же: вам нужно нарисовать комикс на заданную тему и отослать его нам. Но если в прошлый раз наши читатели рисовали картинки, посвященные тому, как проводят Новый Год герои видеоигр, то в этом мы бы хотели увидеть в ваших работах... нас самих. Не сочтите за тщеславие, нам действительно интересно, какими вы представляете членов журнала «Игромания». От вас требуется проявить фантазию и нарисовать, что же происходит в стенах редакции накануне 31 декабря. Темой комикса может стать все, что угодно: сдача номера, борьба за подарки и даже похождения нашего журнального маскота — пса по имени Браш. Требование одно — будьте оригинальны и креативны, а если у вас еще и получится нас рассмешить, то это и вовсе будет просто замечательно! Притом нам совершенно не важно, при помощи каких инструментов будут созданы ваши работы: нарисованы на бумаге ли, в Photoshop или где-нибудь еще. Сгодится все, что поможет вам воплотить в жизнь ваши задумки. И не нужно стесняться ваших талантов художника. Стоящую идею, в каком бы виде она ни была подана, мы обязательно оценим и наградим.

Куда посылать. Ответы принимаются по адресу **comix2014@igromania.ru** до 27 января 2014 года.
Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

НАШИ ПРИЗЫ

1 МЕСТО

Водонепроницаемая игровая клавиатура **Qcyber Syrin,** с 75 программируемыми клавишами, технологией Anti-Ghost, и LED-подсветкой кнопок

2 МЕСТО

Игровая гарнитура **Qcyber Dragon** с поддержкой звукового эффекта 7.1, вибрационной системой VIB и микрофоном с функцией шумоподавления.

3 МЕСТО

Игровая мышь **Qcyber Weles,** оснащенная лазерным сенсором нового поколения с разрешением 8200 dpi, встроенным утяжелителем, гибким проводом в мягкой оплетке и девятью программируемыми кнопками.

Все призы предоставлены компанией QCYBER (www.q-cyber.com).

ПРАЗДНИЧНАЯ ВИКТОРИНА

«Праздничная викторина» — конкурс для самых эрудированных наших читателей. Для того, чтобы стать победителем, вам нужно верно ответить на шесть вопросов новогодней тематики. К каждому вопросу прилагаются пять вариантов ответа, лишь один из которых — правильный.

Куда посылать. Ответы принимаются по адресу **viktorina2014@igromania.ru** до 27 января 2014 года. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

ВОПРОСЫ

❶ Какая из перечисленных ниже игр получила новогоднее DLC с рождественскими мелодиями?

А. Braid
Б. Spelunky
В. Sound Shapes
Г. Tearaway
Д. Saints Row 4

❷ На чьей рождественской открытке (за 2012 год) присутствовала надпись «Everyone has a role to play this Christmas»?

А. Naughty Dog
Б. Ubisoft
В. CD Projekt RED
Г. DICE
Д. BioWare

❸ Действие какой игры про Бэтмена происходит в канун Рождества?

А. Batman Forever
Б. DC Super Heroes
В. The Dark Knight Rises
Г. Batman: Arkham City
Д. Batman: Arkham Origins

❹ Как зовут собаку Гринча в игре The Grinch?

А. Браш
Б. Билли
В. Рекс
Г. Снежок
Д. Макс

❺ В каком году игра Home Alone была портирована на PlayStation 2?

А. 2001 **Б.** 2004
В. 2006 **Г.** 2009 **Д.** 2011

❻ Как зовут злодея из Daze Before Christmas на Sega Mega Drive?

А. Скрудж
Б. Мистер Буран
В. Пингвин
Г. Плохой Санта
Д. Гринч

НАШИ ПРИЗЫ

❶ МЕСТО

Игровая видеокарта
Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST
с двумя гигабайтами видеопамяти на борту.
Новая модель поддерживает технологии NVIDIA SLI и NVIDIA GPU Boost,
которая при необходимости автоматически увеличивает рабочие частоты.
Графическое ядро обеспечивает 30-процентный прирост скорости работы,
что позволяет запускать даже самые требовательные игры в разрешении 1080p (Full HD) с высоким качеством графики.

❷-❸ МЕСТО

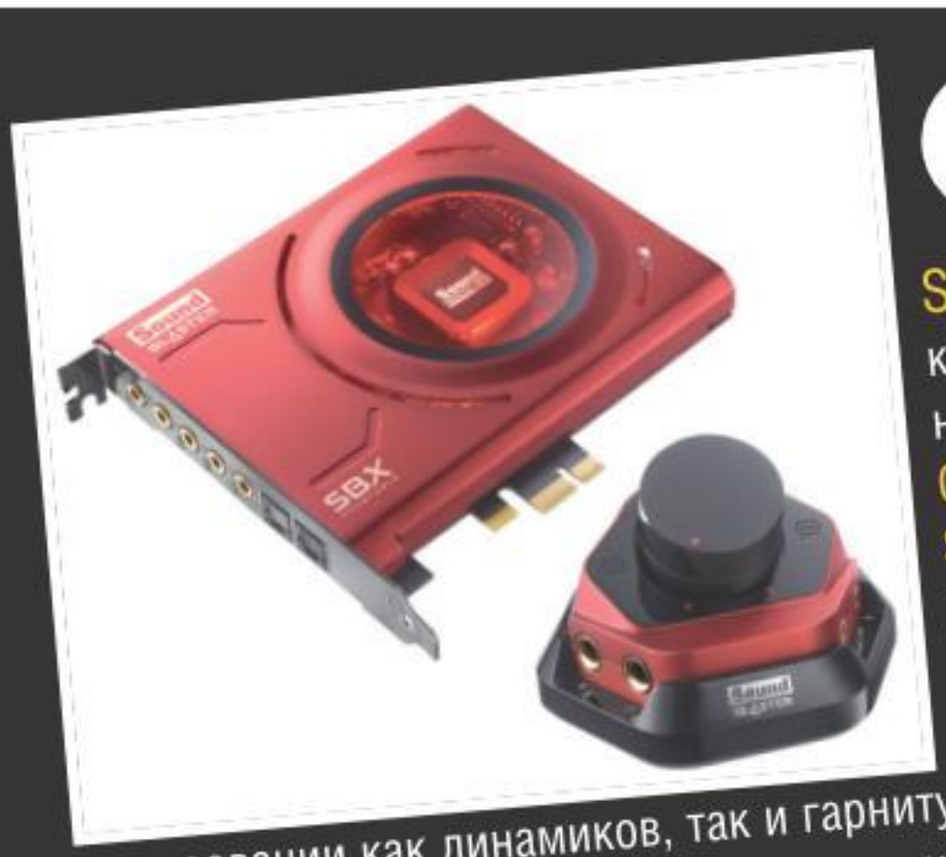
Двухтерабайтный жесткий диск
WD Black
Разработанный компанией WD алгоритм динамического кэширования
повышает быстродействие в реальном времени,
оптимизируя распределение кэш-памяти между операциями чтения и записи.
Например, если объем считываемых данных становится гораздо больше,
чем записываемых, то накопитель автоматически выделяет больше кэш-памяти
для операций чтения, что уменьшает задержки и повышает быстродействие накопителя в целом.
Накопители WD Black защищены
самым долгим на рынке сроком ограниченной гарантии — 5 лет.

ОБЛОЖКА МЕЧТЫ

Новогодний выпуск «Игромании» это всегда нечто особенное. За месяц до самого праздника мы пытаемся поймать нужное настроение: украшаем редакцию мишурой, объедаемся оливье и мандаринами и как минимум раз в день пересматриваем рекламу «Кока-Колы». В этот раз особенно сложно — за окном привычная московская слякоть, постоянные дожди и полное отсутствие снега, но мы не унываем — у нас есть вы, те, ради кого приятно работать даже в такую ненастную погоду.

Отдельным испытанием всегда становится создание правильной обложки, ведь и итоги нужно подвести, и праздничную атмосферу сохранить, и какую-нибудь крутую игру на кавер поставить. Часто из-за этого разгораются жаркие споры — у всех свое видение новогодней «Игромании», причем не только среди членов редакции, но и у наших читателей. Потому и выходит так, что мы стараемся-стараемся, а обложка вдруг «не заходит». В этот раз мы решили обыграть все по-честному. Мы и вам предлагаем приобщиться к работе над выпуском — присылайте свои варианты праздничных обложек (кто знает, может, ваши идеи нам и вправду пригодятся). Как и в случае с «Новогодним комиксом», работы принимаются любые, даже если они нарисованы вручную, а не в графических редакторах. В фантазии вас также никто не ограничивает, все в ваших руках. Хотите поставить на передовицу главные игры этого года? Милости просим! Давно размышляете над тем, чтобы обновить наш логотип? Всегда пожалуйста! Креатив, разумеется, приветствуется. Главное, чтобы вышло весело, празднично и атмосферно. И не бойтесь экспериментировать, возможно, призы от редакции «Игромании» отправятся именно к вам

Куда посылать. Ответы принимаются по адресу **oblojka@igromania.ru** до 27 января 2014 года.
Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.



1 МЕСТО

Sound Blaster Zx — высокопроизводительная звуковая карта с интерфейсом PCI-Express и встроенным четырехядерным звуковым процессором Sound Core3D™, позволяющим снизить нагрузку вашего ПК. Sound Blaster Zx поддерживает технологию обработки звука SBX Pro Studio™, которая помогает добиться невероятной реалистичности звучания и потрясающих пространственных звуковых эффектов при использовании как динамиков, так и гарнитуры. Отношение сигнал/шум в 116 дБ означает, что воспроизводимый звук будет более чем на 99,99 % чистым — это в 34,4 раза лучше, чем при использовании встроенного звукового решения системной платы.

2-3 МЕСТО

Игровая клавиатура Mad Catz S.T.R.I.K.E. 3 с двенадцатью программируемыми кнопками (у каждой кнопки три режима), мембранной технологией клавиш, позволяющей совершить мгновенное двойное нажатие, новым типом кнопок P.U.L.S.E. (обеспечивают прекрасный тактильный отклик при увеличенной долговечности клавиатуры) и подсветкой в 16 миллионов цветов.

WAR THUNDER

WAR THUNDER *

УСПЕЙ НА ВЕЛИКУЮ БИТВУ ДО КОНЦА 2013 ГОДА!

ВОЕННАЯ ОНЛАЙН ИГРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

- МАСШТАБНЫЕ ТАНКОВЫЕ СРАЖЕНИЯ И ЗРЕЛИЩНЫЕ ВОЗДУШНЫЕ БИТВЫ
- МИЛЛИОНЫ ЧЕЛОВЕК УЖЕ ИГРАЮТ В WAR THUNDER, ПРИСОЕДИНЯЙСЯ!
- ОБЛАДАТЕЛЬ МЕЖДУНАРОДНЫХ НАГРАД, ВКЛЮЧАЯ "ЛУЧШАЯ ИГРА ГОДА" **
- ПЕРВАЯ РОССИЙСКАЯ ИГРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ***

ЭТО ВОЙНА! ПОБЕДА ЗА НАМИ!

"НАСТОЯЩИЙ МЕГА-ХИТ"
FORBES.COM

Gaijin entertainment

КРИ 2013 ЛУЧШАЯ ИГРА
КРИ 2013 ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-РАЗРАБОТЧИК
КРИ 2013 ЛУЧШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ
КРИ 2013 ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

gamescom award 2013 BEST SIMULATION GAME

12+

© 2009—2013 by Gaijin Entertainment. Все права защищены.

ИГРАЙ БЕСПЛАТНО НА WARTHUNDER.RU

* Гром Войны
** По версии КРИ 2013 и Gamescom award 2013
*** Для платформ PC, MAC, PlayStation 4

РЕКЛАМА